XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI DA GIOCARE + INCREDIBILE PROGRAMMA MUSICALE

Anno II - Numero 10 - Ottobre 1992 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

All'interno del dischetto troverete:

CRAZY CARS III

MEGLIO DI LOTUS?

TRODDLERS

I NUOVI, INDIAVOLATI EMULI DEI LEMMINGS



INOLTRE ABBIAMO PROVATO PER VOI: LURE OF THE TEMPTRESS
D GENERATION - MEGA SPORTS - NOVA 9 - DYNA BLASTER - HOOK
CHAMPIONSHIP MANAGER - CALIFORNIA GAMES II - PREMIERE

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

140 PAGINE!

SHADOW OF THE BEAST III:
IL RITORNO DELLA BESTIA!

I GIOCHI DEL MESE:
SILLY PUTTY • KGB • KYRANDIA
AQUATIC GAMES • LOTUS III
DOODLEBUG • POOL • BC KID

SPECIALE LONDRA
LEMMINGS II • BATMAN II • ROAD RASH
LEGENDS OF VALOUR • X-WING • CYBERACE
FLASH BACK • DRAGON'S LAIR III • STRIKE COMMANDER...

Numero 46 - Ottobre 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

AZIONE DOPO AZIONE LA GARA CONTINUA

E riecccoci a un nuovo appuntamento con The Games Machine Action Amiga, sì lo so che è un nome un po' lungo, ma ci è venuto così e ormai ve lo tenete. Stiamo tentando di darvi sempre qualcosa di più, e per questo vedrete di numero in numero un po' di cambiamenti. Anzi, a proposito di cambiamenti, scriveteci per dirci che cosa vorreste vedere su TGM Action, magari per darci un'indicazione sul genere di utility che vorreste trovare sul dischetto, o il genere di recensioni che vi piacerebbe leggere sulla rivista. Noi siamo tutt'orecchi, pronti a reperire sul mercato quello che cercate e trasformare così una rivista nata solo per proporre dei giochi dimostrativi in una vera e propria rivista dove si parla di Amiga e, soprattutto, si "agisce" con l'Amiga. Sto preparando quest'Editoriale un giorno prima di partire per Londra alla volta dell'ECTS, la fiera del software per computer, e lì spero di recuperare per voi una marea di interessantissime novità. Per adesso posso solo anticiparvi che presto la Commodore sorprenderà tutti voi con qualcosa di nuovo (ancora?!?) e che l'Amiga riprendere tutta la sua azione recuperando tutto lo splendore di un tempo. E noi restiamo allora qui, pronti a cogliere ogni minima novità, e chissà che presto nel dischetto allegato alla rivista troverete il demo di un gioco con 16 milioni di colori!

Buona joysticcata da
Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Marco Auletta - Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Alessandro Rossetto, Giancarlo Calzetta, Massimo Reynaud, Giorgio Baldaccini, Massimiliano Pescatori, William Baldaccini, Emanuele Scichilone, Eloisa Scichilone, Stefano Petrullo, Andrea Orchesi
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano
Tel. (02) 690.01.255 - Fax (02) 690.01.277
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano
Pubblicità inferiore al 70%

OGNI MESE IN EDICOLA

2
ANNO 2
NUMERO 12
OTTOBRE 1992
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

Console Mania

SPIACCICHIAMOCI IL MEGADRIVE CON
SPLATTERHOUSE II

NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM

MUSHA ALESTE
IL MIGLIORE IN VERTICALE?

NEO GEO
NINJA COMMANDO
FA PIU' MALE CHE MAI

SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE

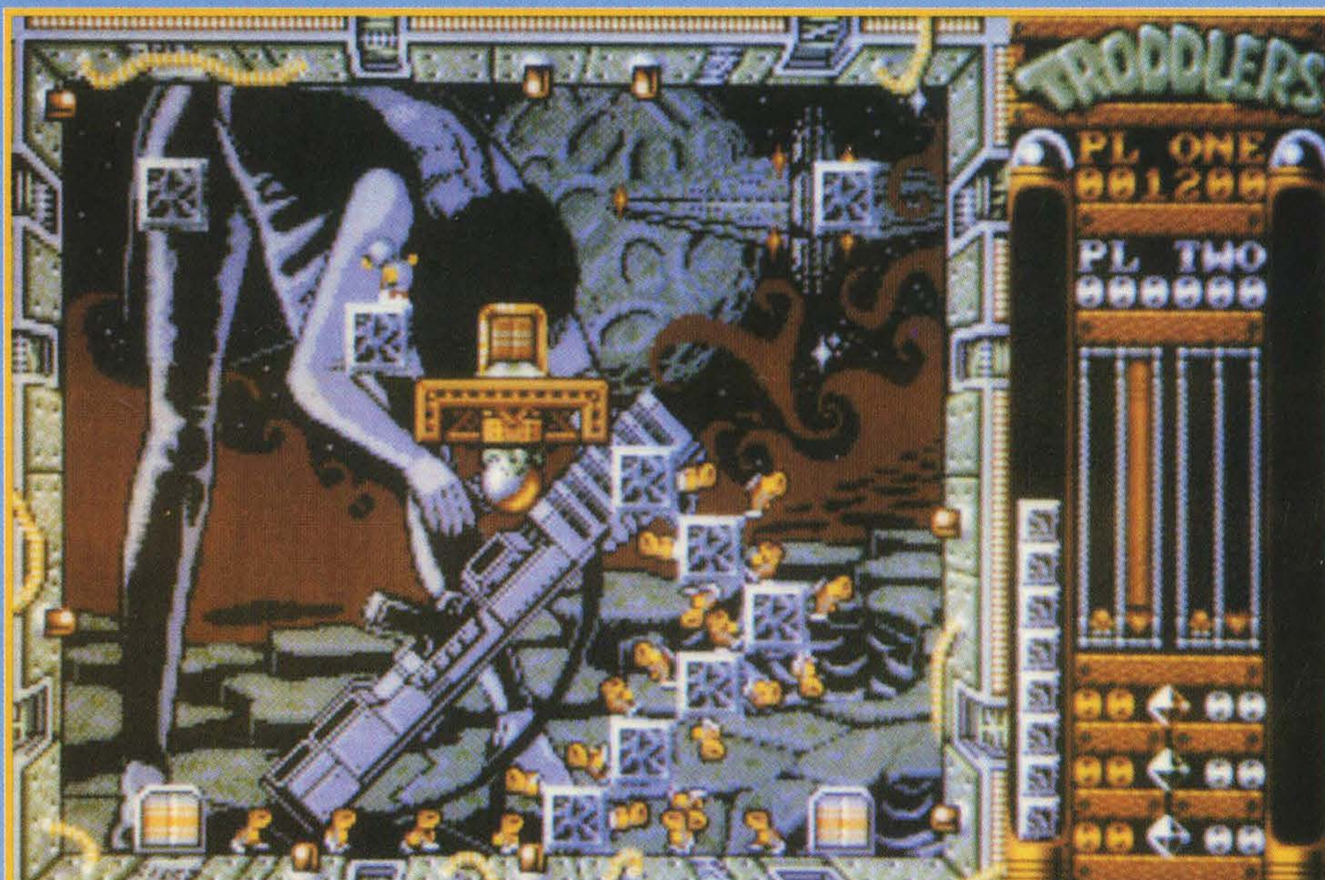
THUNDERFORCE IV
IL MIGLIORE IN ORIZZONTALE?

ATARI
LYNX
7800

TRODDLERS

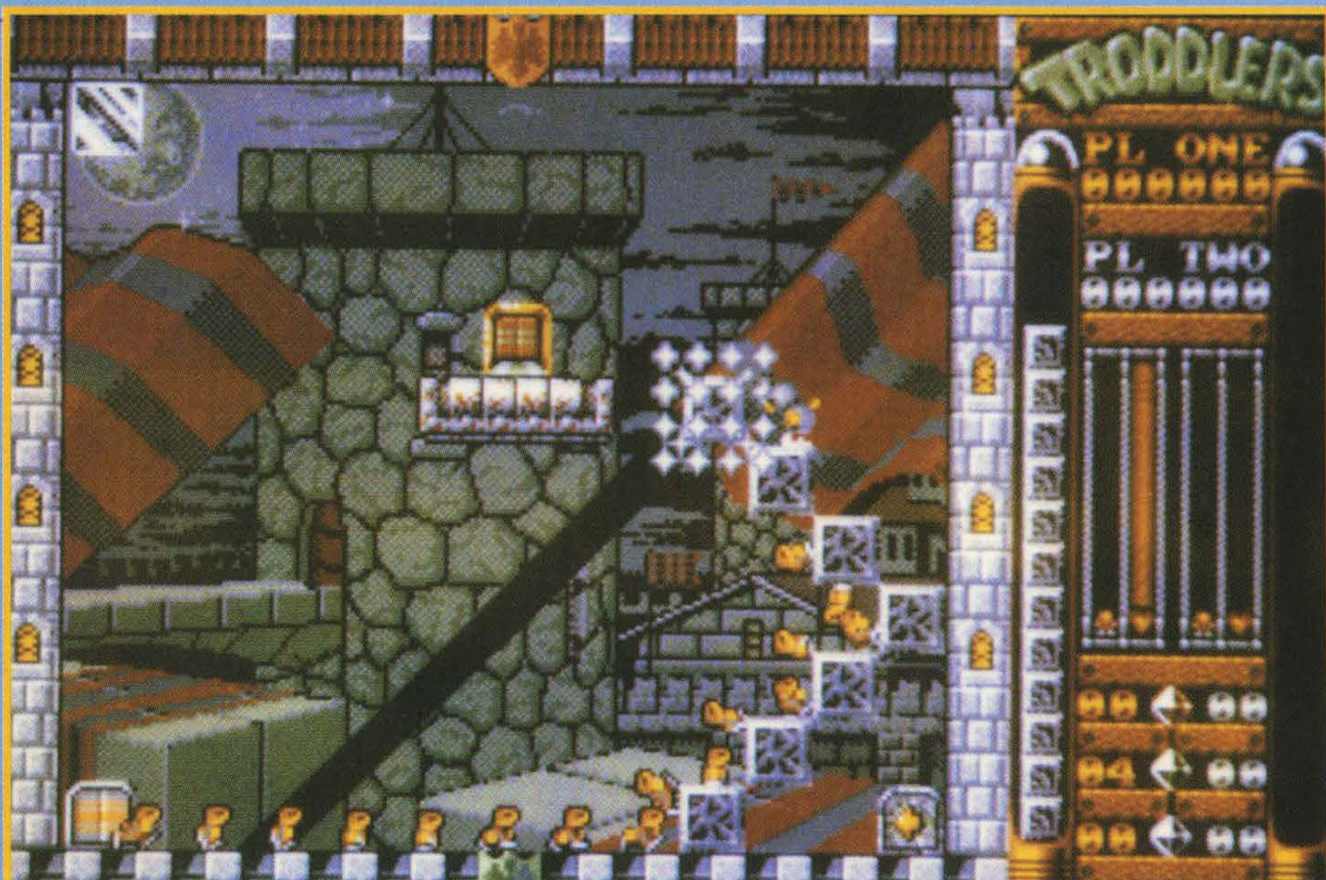
STORM

Vediamo un po': sono dei piccoli animaletti pelosi, sono tantissimi e non si fermano mai, anche se questo dovesse significare suicidio in massa. Chi sono? No! Non i Lemmings! Sono i... (rullo di tamburi) Troddlers!
Embé? E allora, voi avete ricevuto l'incarico di evitare un simpatico genocidio, così dovrete spianare loro la strada verso la salvezza. Dovrete affrontare una serie di quadri in sequenza nei quali comanderete uno strano essere capace di creare blocchi di marmo dal nulla come il protagonista









Solomon's Key, blocchi che serviranno ai Troddlers per raggiungere la loro meta. Il peculiare è come li usano: non ci camminano solo sopra, ma anche sotto, a destra e a sinistra!
Questi buffi cosi infatti sono adesivi come e più dell'Uomo Ragno e possono essere fermati solo da alcuni blocchi di ghiaccio che li fanno cadere come delle pere (rima sublime).
Inoltre, devono stare attenti ai loro "gemelli alternativi" identici in tutto e per tutto tranne per il colore - il semplice contatto con questi individui causa reazioni del tipo "materia-antimateria" come nei peggiori fumetti. Reso l'idea?

MA

CADARIO

ELVIRA® II The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™



AMIGA

PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.



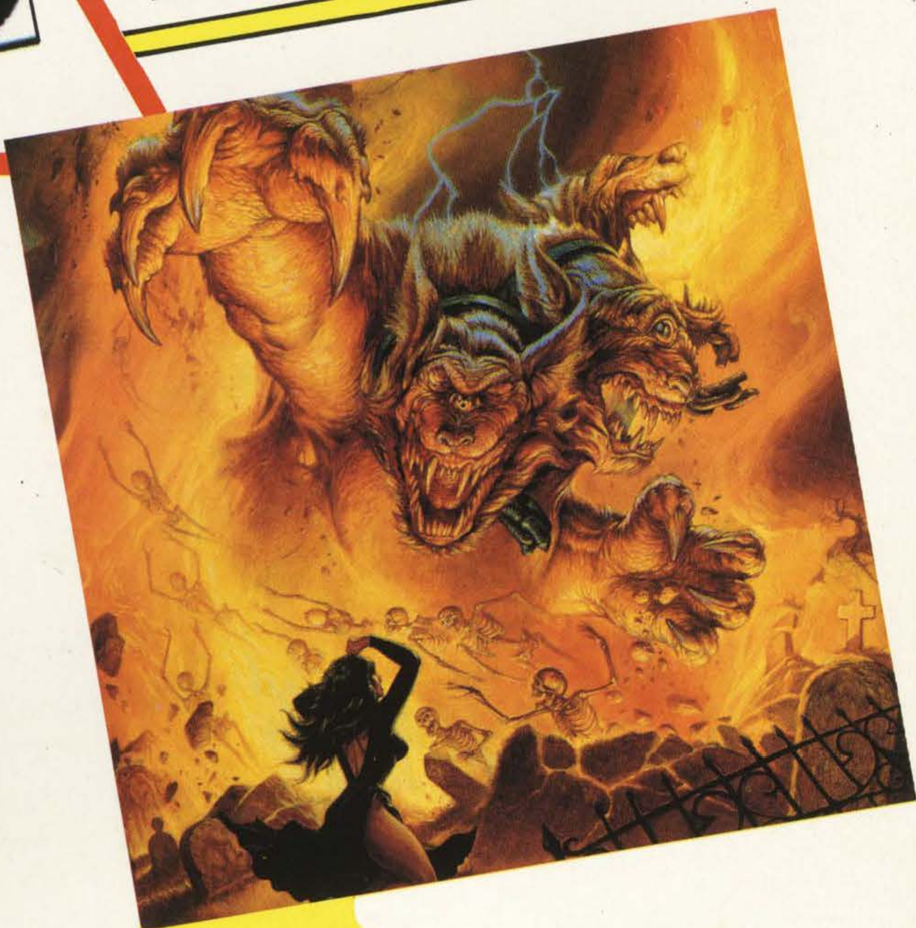
ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO
È TUTTO
IN ITALIANO







SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.



UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

TITUS

Aspettando Lotus III, che ne dite di un'altro "terzo" automobilistico per scaldarsi i muscoli? Crazy Cars III è l'ultima fatica della francese Titus, che cerca di riscattarsi così dopo i mediocri Crazy Cars I (antichissimo e grezzissimo clone di Out-Run) e Crazy Cars II (strano gioco di inseguimento tra il giocatore e la polizia realizzato discretamente ma non molto giocabile).
In Crazy Cars III dovrete non solo di nuovo stare attenti alla polizia (questa volta fornita anche di Autovelox!) ma anche a decine di



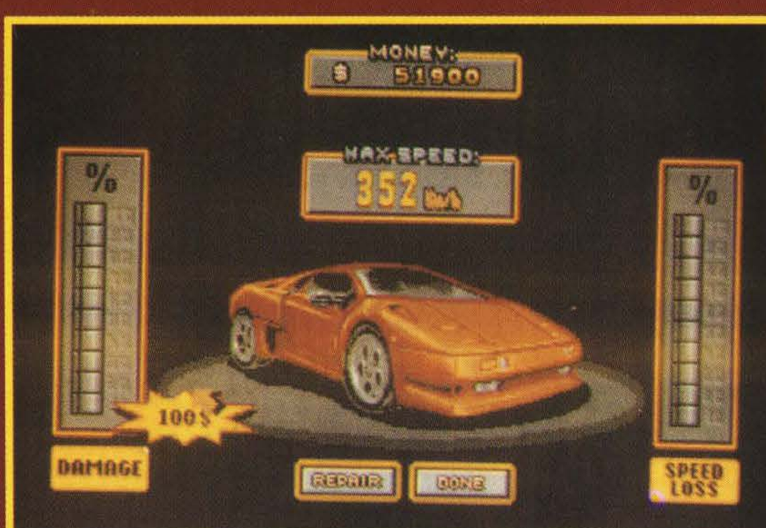




agguerritissimo corridori con le stesse vostre aspirazioni che vogliono vincere l'illegalissimo torneo nazionale di corsa su (auto)strada. Le vostre uniche possibilità di vittoria risiedono nella destrezza al volante, nella superiore conoscenza del mezzo e... in un auto che dovutamente truccata supera agevolmente i 350 chilometri orari - scusate se è poco. E ora, non vi resta che girare la chiave e dare un po' di gas - ve lo dice uno che non ha mai preso la patente!

MA



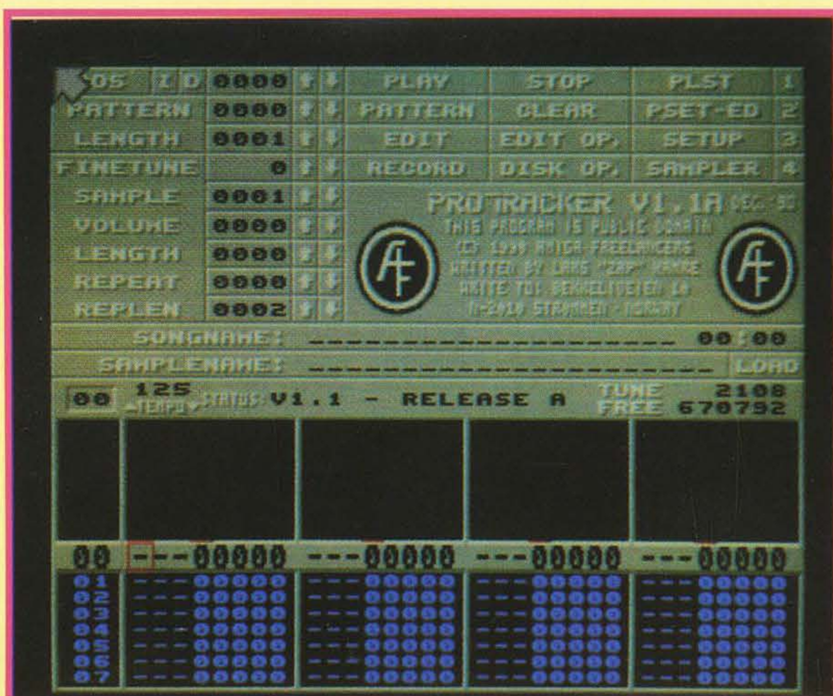


CRAZY CARS III



PROTRA

Accendete l'Amiga e caricate un gioco qualsiasi, che so, Agony o The Killing Game Show. Alzate il volume del vostro monitor. Sentite niente? Già, delle fantastiche colonne sonore, chi l'avrebbe mai detto? E se per caso qualcuno avesse voglia di scriverne per proprio conto?



Semplice, non deve fare altro che utilizzare il Protracker! Il programma contenuto nel dischetto è una delle più recenti versioni del programma musicale più diffuso tra gli utilizzatori semiprofessionali di Amiga: con questo o alcune sue varianti (la primissima versione si chiamava Soundtracker, dopodiché sono apparse decine di versioni dai nomi disparati come Startreker, Octalyzer e così via) è stata composta la stragrande maggioranza delle musiche che potete sentire giocando ogni giorno. I titoli citati nel cappello sono solo due esempi vastissimo elenco che comprende giochi di tutti i generi e di tutte le marche, potremmo citarne altri a caso come Robocop 3, Toobin', Beast II e in effetti lo abbiamo fatto.

Ma come diavolo funziona questo benedetto programma? Cominciamo dalle basi: generalmente si lavora con i moduli, che sono file unici che contengono gli strumenti (di solito effetti campionati) e la lista delle note. Questa "lista delle note" il programma la chiama canzone (song) ed è divisa in vari spezzoni (pattern) che possono essere messi in una qualsiasi sequenza, sequenza che viene stabilita dall'utente e che comunque viene salvata insieme agli altri dati all'interno di un modulo. Per creare un pezzo dal nulla quindi in teoria basterebbe procurarsi degli strumenti campionati, editare i singoli pattern e disporli in sequenza. Ogni pattern è composto da un determinato numero di "caselle" all'interno delle quali è possibile inserire le note tramite la notazione in lettere.

Se tutto ciò dovesse risultare strano in un primo momento, non disperate: usare Protracker è molto più semplice di quanto non sembri, e comunque all'interno del programma premendo HELP si avranno le istruzioni complete mentre su disco è presente una guida agli effetti ottenibili come vibrato, arpeggio e cose varie tramite l'inserimento di alcuni parametri.

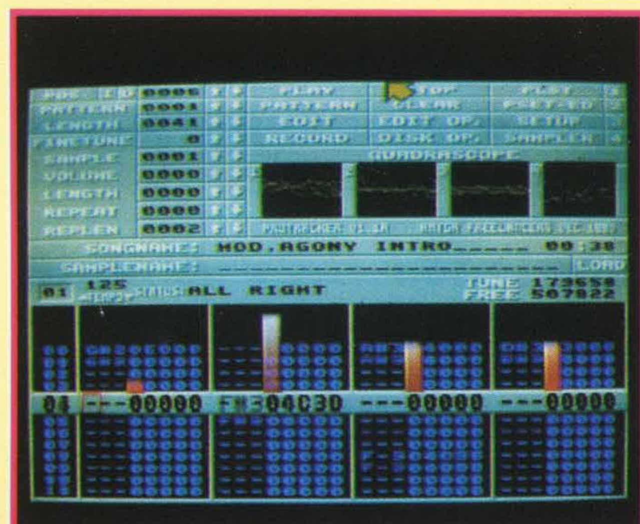
Ma passiamo ora a descrivere l'interfaccia principale: in alto a destra troviamo il pannello di controllo principale. Il tasto PLAY permette di ascoltare tutto il pezzo partendo dal pattern attualmente attivo, il tasto PATTERN permette di ascoltare semplicemente il pattern in maniera ciclica, EDIT permette l'inserimento delle note sui quattro canali e RECORD è una combinazione di PLAY





CKER





più EDIT, ovvero si immettono le note in tempo reale.
STOP interrompe qualsiasi operazione, CLEAR permette di cancellare dalla memoria tutto il pezzo, solo le note o solo gli strumenti; EDIT OP. permette di controllare alcuni parametri mentre DISK OP consente l'accesso al menu di caricamento/salvataggio di pezzi, strumenti e così via. PLST e PSET-ED sono due funzioni avanzate ampiamente descritte dalle istruzioni e che comunque porterebbero via più spazio del dovuto per una descrizione anche sommaria in questa sede, SETUP permette di settare alcuni parametri più o meno importanti come i colori dello schermo, l'autoripetizione tasti e l'accensione-spegnimento del filtro. SAMPLER attiva il pannello di controllo degli strumenti (vedi foto) che è anche in pratica un mini-programma per campionare (utile se avete l'interfaccia) e editare gli strumenti, ovvero potete compiere le solite operazioni di taglia/incolla più alcune di filtraggio davvero interessanti, mentre completamente a destra troviamo quattro tasti numerati (ma và?) da uno a quattro: servono semplicemente ad accendere e spegnere i quattro canali audio)
La parte bassa dello schermo (quella nella quale appare il pannello per i campionati) è occupata integralmente dalla lista delle note e dall'area di inserimento: la barra centrale ingrandita mostra la linea sulla quale il programma si trova in quel momento e che si può editare premendo appunto EDIT - per salire o scendere nel brano è sufficiente usare i tasti cursore verticali, mentre quelli orizzontali servono a selezionare uno dei quattro canali. Sempre in questa parte dello schermo troviamo il regolatore della velocità ("tempo") nonché l'ingombro in bytes del pezzo tra strumenti e note e la memoria libera.
I selettori a sinistra dall'alto verso il basso invece servono rispettivamente a selezionare la posizione all'interno del brano, il pattern corrispondente, la lunghezza del pezzo in pattern e alcuni valori di controllo per gli strumenti che vanno selezionati cambiando il valore tramite quello segnato dalla scritta "sample" (non era così difficile).
Allora, vi siete già persi? Beh, speriamo di non avervi confuso troppo con queste istruzioni non troppo lineari ma sicuramente sufficienti per iniziare - non dimentichiamoci che dopotutto "quelle vere" sono fornite insieme al programma dagli autori stessi. Se proprio poi siete particolarmente pigri e volete semplicemente vedere "come funziona il programma", cliccate su DISK OP. e selezionate LOAD MODULE. Cliccate sull'unico file disponibile (su questo numero troverete un modulo, nel prossimo un altro e così via fino a esaurimento scorte - o spazio su disco), e a fine caricamento premete PLAY. Visto?



VIRGIN GAMES Lit.69.900



Oh! Finalmente è arrivata in redazione la versione Amiga della prima avventura a "Teatro Virtuale" mai concepita in tutto il sistema solare. Un nuovo modo per avvicinarsi alla realtà sfruttando un computer! Chissà se fa lo stesso effetto del Virtuality o del Provision....

Moh (espressione di perplessità)! Vediamo un po' di iniziare a parlare della locazione spazio-temporale e della storia in sé; in seguito, analizzeremo insieme questo nuovo sistema di simulazione della realtà. Dunque, c'era tanto tempo fa (un'antica civiltà, era Atlantide si sa, ma nessuno sa dov'è... ehm sto divagando) un florido regno dove la gente fioriva, i raccolti fiorivano e i fiori vivevano in pace e raccoglievano i frutti della terra (?!? A parte che questo si chiama sfruttamento di idee altrui, ora mi sembra di stare esagerando con le scemenze.... SPLASH! Ehm, scusatemi. Ho fatto un tuffo di testa nel lavandino e così mi sono svegliato...). Dunque, dov'eravamo rimasti? Ah sì! In questo bel territorio il Re era riuscito nell'impresa, non troppo facile tra l'altro, di riunificare tutte le regioni e di riportare la pace. Tuttavia un bel (si fa per dire) giorno una streghetta da due fior...ehm...soldi di nome Selena si era messa in testa di poter conquistare, grazie ai suoi poteri, tutto il regno e per fare ciò decise di scatenare i suoi sudditi, gli Skorl, in giro per quella graziosa cittadina che NON era Turnvale. Il Re, dopo aver dato in escandescenze, decise che era giunto il momento di fare un po' di macello, ovvero accoppare quella disgraziata e riassestare il suo bel regno.

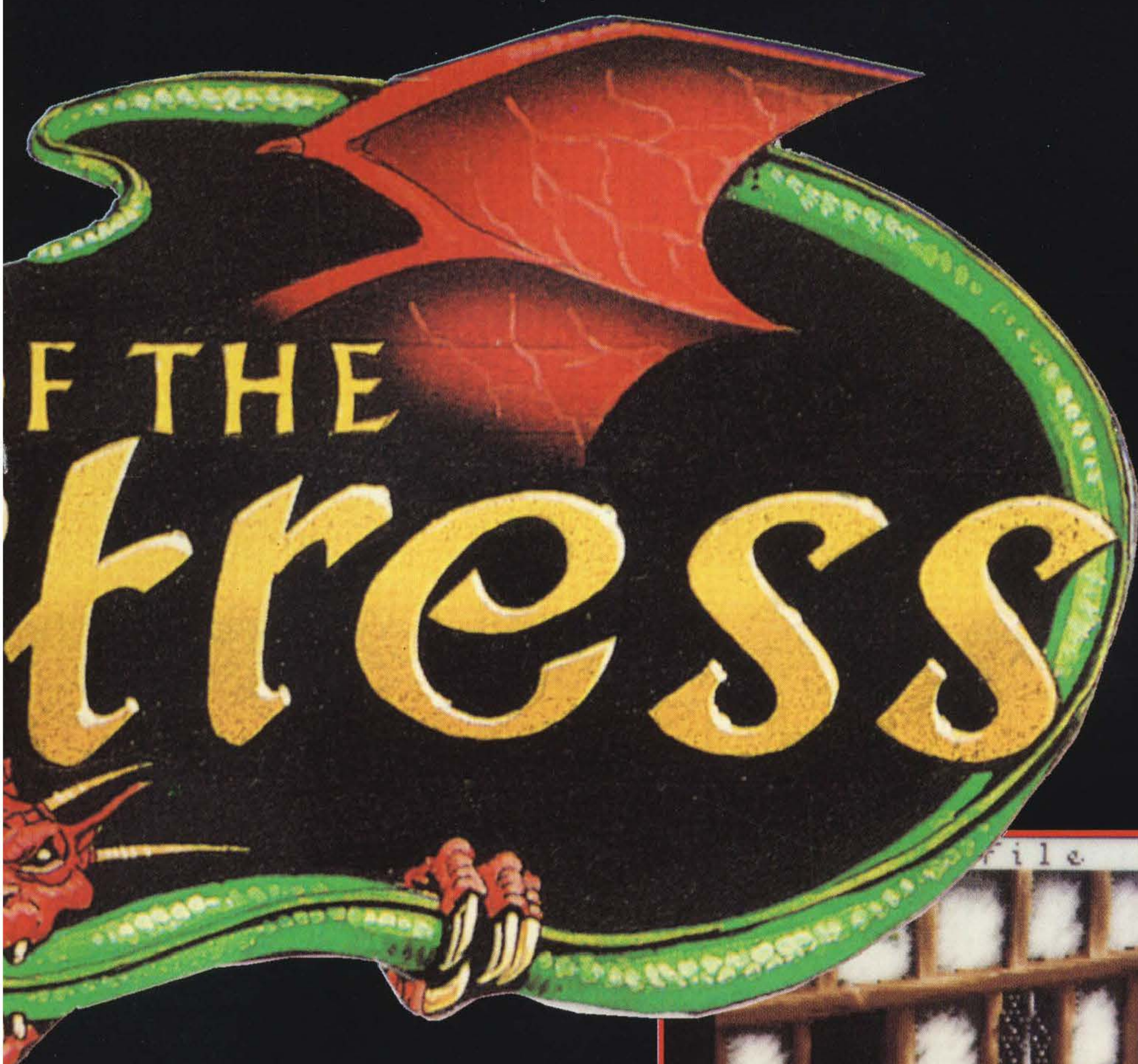
Siccome voi, che tra l'altro vi chiamate Diermot, siete più bello degli altri, avete avuto l'incarico di organizzare una spedizione in tale cittadina e di rimettere il tutto al suo posto. Naturalmente l'accoglienza da parte degli Skorl non è stata delle più amichevoli, ma per vostra buo-

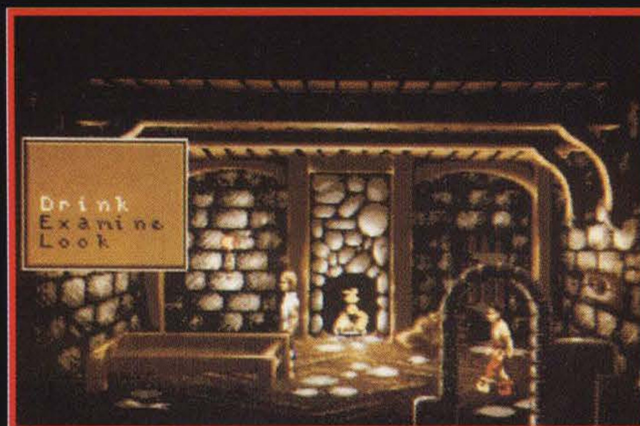












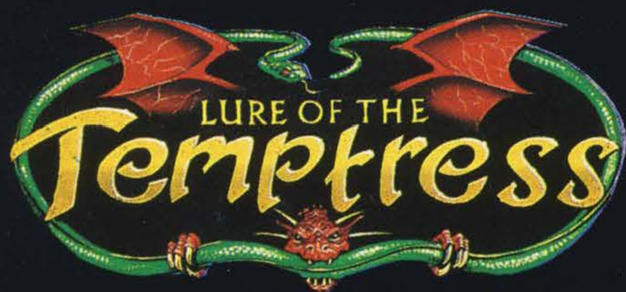


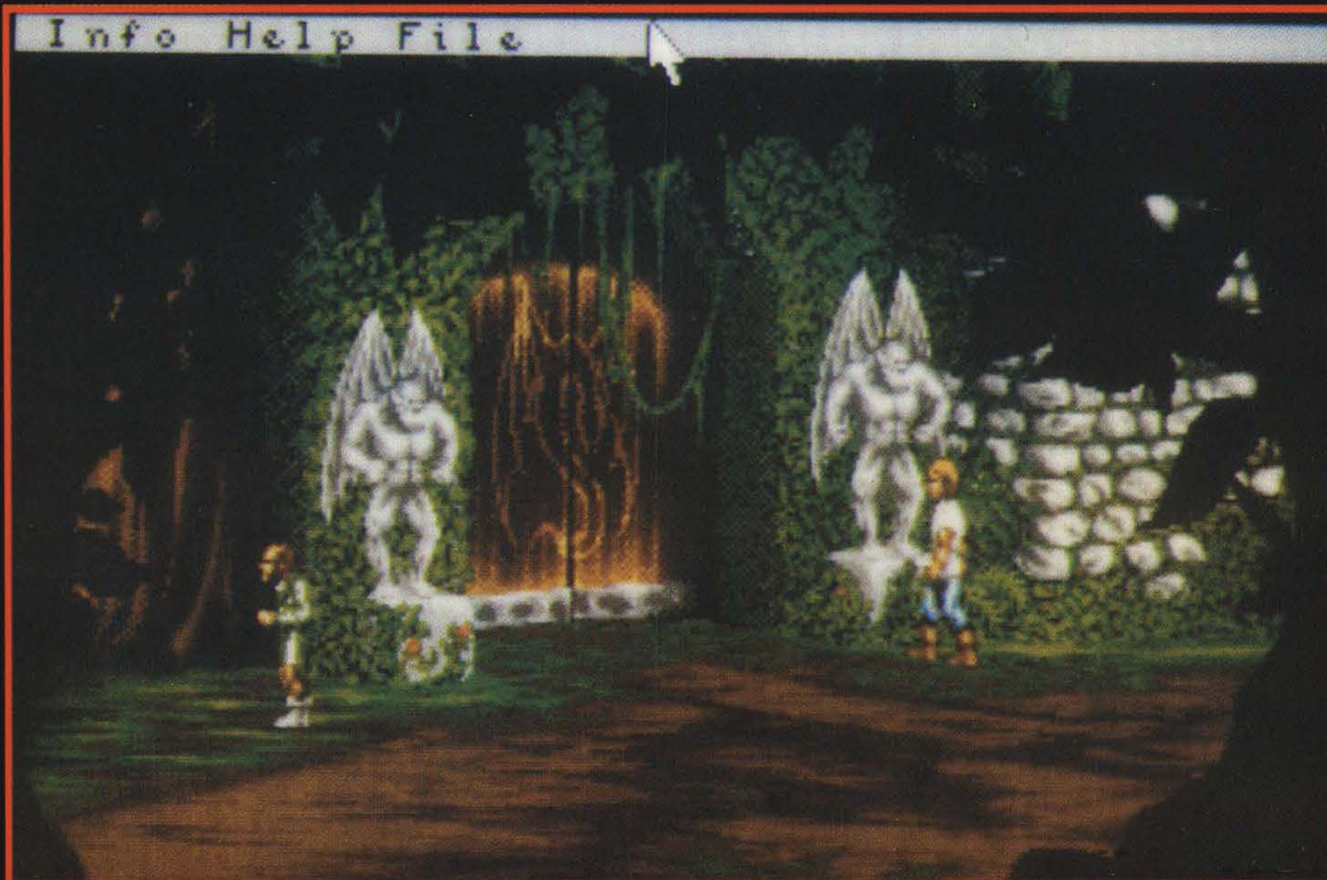
na sorte siete riuscito a scampare a quello che è stato un vero e proprio massacro. Per vostra sfortuna però durante la lotta avevate perso i sensi ed ora vi ritrovate rinchiuso in una squallidissima cella, e solo il diavolo sa in quale tetro castello.
Questa più o meno è la trama che prelude al gioco, ma per capire bene in cosa consiste questo nuovo sistema di simulazione della realtà ideato dai Revolution Software e naturalmente sentenziare se il grado di realismo raggiunto è vera-





mente così alto come si dice è opportuno che vi spieghi in parole povere in che cosa consiste il Teatro Virtuale e che vi racconti cosa mi è successo la prima volta che ci ho giocato.
Dunque, Teatro Virtuale...mmh... allora dicesi Teatro Virtuale quel tipo di rappresentazione medioev... ehm no, non ci siamo, anche perché riuscire a dare una definizione al Virtual Theatre è un po' difficile. E' meglio spiegarvelo facendovi degli esempi o raggirando l'ostacolo.
Dunque, per farvi un esempio potrei dirvi che il primo stralcio di Teatro Virtuale lo si è avuto in Monkey Island I, quando per scoprire ove si nascondeva il maestro della spada bisognava prima convincere il vecchio negoziante ad





andarlo ad avvisare e poi una volta uscito dal negozio bisognava seguirlo. Ecco, abitualmente nelle avventure quando un personaggio esce di scena il computer "si dimentica" di lui, ma non per colpa sua, ma solo perché ai programmatori non interessa assolutamente niente di che fine faccia tale personaggio, per loro egli è utile a svolgere solo una tal funzione. Esempio. In Hook della Ocean, nella piazza centrale, si vede girare un



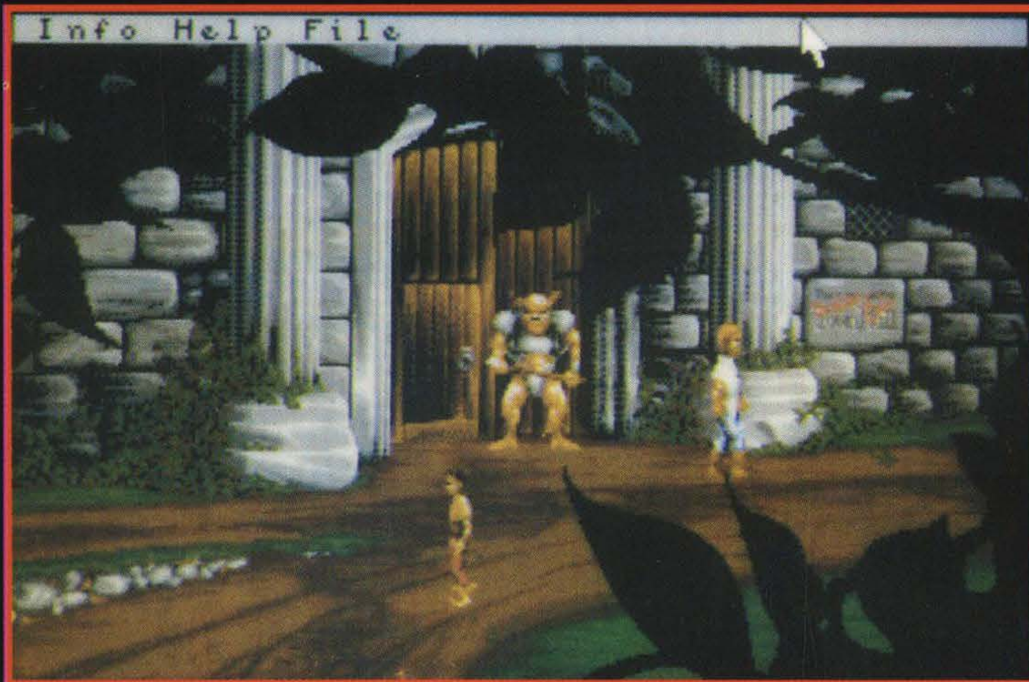
pirata con un grosso cappello nero in testa. Questo pirata attraversa lo schermo da sinistra a destra e viceversa, entrando prima in una porta che da sul retro della piazza e poi in un'altra che da poi l'accesso a due bar differenti. Questo tizio continua ad entrare/uscire dalle porte, facendo avanti e indietro, poiché è lì allo scopo di farsi rubare il cappello da voi. A questo punto, se voi provate a seguire 'sto tizio, quando egli entra, in una delle suddette porte vi ritrovate nelle rispettive locazioni, ma guarda caso il pirata non c'è mai. In Lure Of The Temptress invece tutti i personaggi hanno delle loro mansioni quotidiane e anche se appaiono e scompaiono dalla locazione nella quale in quel momento vi trovate essi non vengono abbandonati dal computer, ma si comportano come l'antipatico vecchietto di Monkey Island I. In questo modo il grado di simulazione della realtà raggiunto è molto superiore rispetto a quello delle solite avventure e di conseguenza anche l'interazione possibile è notevolmente incrementata. Ma veniamo al sodo. Giorni fa ecco cosa mi successe quando inserii i dischetti nei drive del mio Amiga....(FLASHBACK - effetto fumo, immagine che ondeggia, ecc. ecc.):-Nei panni di Diermot-" Ahi! Che male la testa. Che brutto incu-





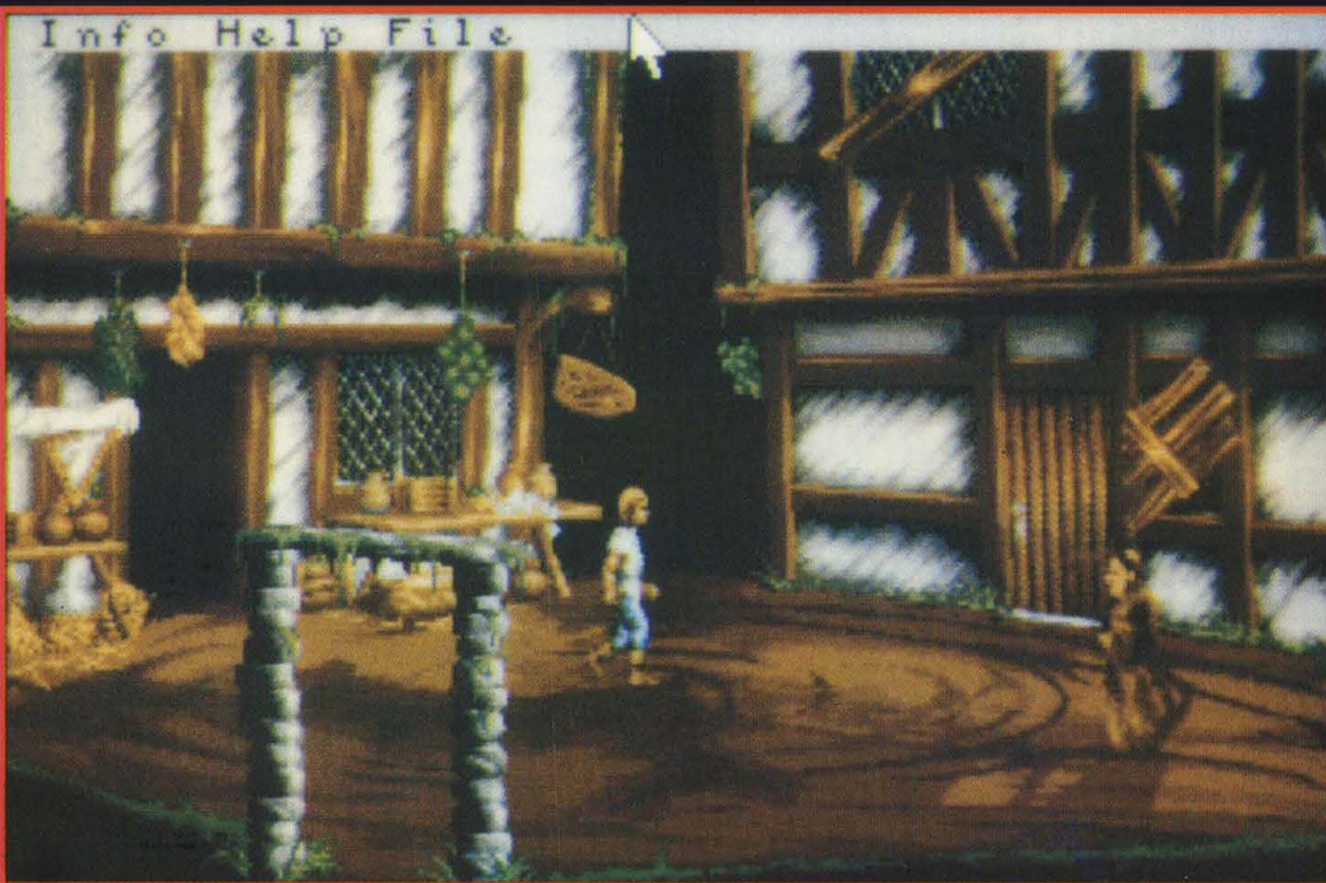
MA INSOMMA, CHE COS'E' IL TEATRO VIRTUALE?

Riassumendo, questo benedetto Teatro Virtuale è semplicemente un nuovo sistema di gestire tutti i personaggi non controllati dal giocatore presenti in un gioco: ognuno di questi infatti si muove liberamente da una locazione all'altra svolgendo i suoi bravi compiti più o meno indipendentemente dal comportamento del giocatore, il quale a questo punto avrà il suo bel da fare per reperire questo o quel tizio - se lo cercate in piazza, state pur tranquilli che se ne sta comodamente seduto in casa a guardare la TV, e se penetrate nottetempo nella sua magione è senz'altro partito per le Maldive o è andato al party del suo vicino di casa. Reso l'idea?



mio posto."- Dieci minuti dopo-" Ora che sono all'esterno del castello è bene andare alla ricerca del ferramenta, ma prima vorrei dire due paroline al primo Skorl che becco in giro!... Ehi tu! Faccia di cetriolo avariato in salsa tonnata! Ops! Sta correndo verso di me con la spada sollevata, forse è meglio darsela a gambe."-Scena di

bo che ho fatto.... ma(!!) dove mi trovo?! Che squallore di cella! Dunque guardiamoci un po' intorno... una torcia, del fieno, una porta chiusa a chiave, una finestra troppo alta per poterci vedere attraverso e una fessura nel muro. Ok! Adesso ci penso io! Appicchiamo un bel fuocherello, attendiamo dietro la porta che la guardia entri e si preoccupi del fuoco.... e Clack! Libero, e con la guardia in cella al



fuga tipo Michael Douglas in Black Rain e dopo minuti di immedesimazione nel ruolo di Flash mi sono ritrovato in un vicolo cieco...-"Ehm, no ragazzi (ora sono in tre) stavo scherzando!"- Scena: io indietreggio a piccoli passi verso il muro e loro



avanzano a piccoli passi, con aria minacciosa, verso di me-"Cercate di capirmi, sono un po' scemo eee.." (mentre loro stanno per colpirmi, inciampo, cado come una pera cotta all'indietro e BONK!...)- Nei panni di me stesso, redattore che in questo preciso istante sta scrivendo-"Ahi! Che Male la testa,



questa avventura fa strani effetti... ma(!!) dove mi trovo?! Muri di pietra, una torcia, del fieno, la porta, la finestra... arrgh! Una cella!
Scherzi a parte, Lure Of The Temptress è un'ottima avventura che mantiene tutto il suo fascino anche nella versione Amiga, grazie soprattutto al Virtual Theatre. Le differenze con la versione PC sono minime, in quanto al contrario dei giochi Sierra, LOTT è stato programmato su Amiga e non convertito. La grafica è meglio definita, ma perde in sfumature cromatiche e la pecca maggiore sta come al solito nel fatto che i caricamenti sono via disco. Una bella Avventura, da quelle con la A maiuscola.

Emanuele ScicHlloNe



VALUTAZIONE GLOBALE



Championship MANAGER™

DOMARK Lit. 49.900

Sono le 23:25, non ho la più pallida idea di come cominciare questa recensione e devo consegnarla domani, la scuola è ricominciata, sono stanchissimo e la Domark fa uscire questo nuovo gioco: la crudeltà di certa gente mi fa rabbrividire!!!

Tutto cominciò una tiepida (fredda è un termine ormai troppo inflazionato!) mattina d'estate quando, fatta la mia solita colazione a base di Plumcake, mi recai in redazione con il gravoso compito di scattare circa 93 foto (rullino più, rullino meno!); appena varcata la porta con affisso il cartello "Perdete ogni speranza o voi ch'entrate" vedo Marco che, col solito sorrisino da "mo' t'appioppo una fregatura", mi porge una scatola rosso fuoco con una fotografia raffigurante un'allenatore discretamente incavolato che punta il dito verso chi lo guarda; sopra la foto noto la scritta "Championship Manager" ma, la parola che mi fa più rabbrividire è "Domark" (Aargh!!!).
Infilai quindi l'angusta scatola (che vince il premio "Confezione più idiota 1992") dentro il mio fido zaino ripromettendomi di provare il gioco appena possibile.
Detto fatto, infilo i due dischetti nell'Amiga e attendo...
Appena finita la musica iniziale decido di cominciare una nuova stagione; il comp mi chiede di inserire un dischetto vergine che conterrà i dati del campionato che mi sto accingendo a iniziare; dopo aver fatto tutto mi trovo di fronte al menu principale che mi permette di gestire praticamente tutto: è possibile vedere una classifica delle società e dei giocatori, avere informazioni su tutti gli incontri già disputati (nel mio caso nessuno!), gestire per intero una squadra, avere dei resoconti sulle partite, trovare un giocatore da acquistare e perfino cambiare l'immagine di sfondo (tutte le immagini comunque sono realizzate abbastanza male!).
A questo punto vi chiederete cosa bisogna fare, beh, voi siete il presidente e l'allenatore di una fantomatica squadra e dovrete sapientemente utilizzare tutte le vostre conoscenze per portare la suddetta a vincere il campionato; la cosa non sarà certo facile visto che la Domark ha inserito nel gioco tante di quelle opzioni che passerete almeno un paio di giorni per riuscire ad avere una vaga idea di come vada gestito il gioco.
Superato questo ostacolo non indifferente potrete cimentarvi nella partita vera e propria assegnando a ogni giocatore il proprio ruolo e decidendo la tattica più appropiata, per quest'ultima scelta avrete a disposizione un comodo editor che vi permetterà di posizionare i giocatori come più vi piace; la partita vera e propria si svolge in maniera automatica (se non l'avevate ancora capito Championship Manager è un gioco solo ed esclusivamente manageriale!): una schermata vi informa su che partita state giocando (coppa FA, Lega, amichevole ecc.), il tempo trascorso, i nomi delle squadre partecipanti, gli eventuali falli compiuti, il punteggio, come stanno giocando le squadre (attacco o difesa); sono anche presenti tre barre per ogni squadra che vi indicano "l'efficacia" dei vostri attaccanti, centrocampisti e difensori.
Finita la partita potreste avere delle offerte da parte di giocatori che vogliono venire a giocare con voi o di altri che se ne vogliono andare; tutto questo si ripete fino a che non vincerete (o verrete eliminati!).
Questo gioco mi ha lasciato un po' perplesso, non so quale sia la cosa che non mi è piaciuta ma questo Championship Manager mi ha dato l'impressione di avere tante opzioni strutturate però molto male; da quanto ho potuto sperimentare personalmente le routine sono fatte bene ma i menu sono troppo caotici e mi hanno fatto andare in tilt più di una volta (avete presente situazioni tipo "come mai ho cliccato sul curriculum del giocatore e invece è saltato fuori l'editor delle tattiche?").
Il sonoro si limita a una musichetta carina nello schermo dei titoli e al rumore della folla durante la partita (quest'ultimo non è altro che un sample ripetuto all'infinito!) per il resto, silenzio più assoluto...
La grafica è molto funzionale e forse è per questo che il gioco non ispira più di tanto (Team Manager a mio parere è molto meglio!); le attese sono a volte davvero troppo lunghe e contribuiscono a declassare ulteriormente questo gioco anche se, sebbene a me non piaccia, conosco delle persone che sbaverebbero per avere un gioco del genere (comunque ripeto che i programmatori hanno cercato di infilarci troppa roba dentro rendendo il tutto più dettagliato ma anche estremamente caotico)
Se dovete decidere tra questo gioco e Team Manager scegliete il secondo mentre se l'avete già e volete provare qualcosa di simile buttatevi pure su questo nuovo gioco Domark senza però aspettarvi troppo!

Stefano "BDM" Petrullo

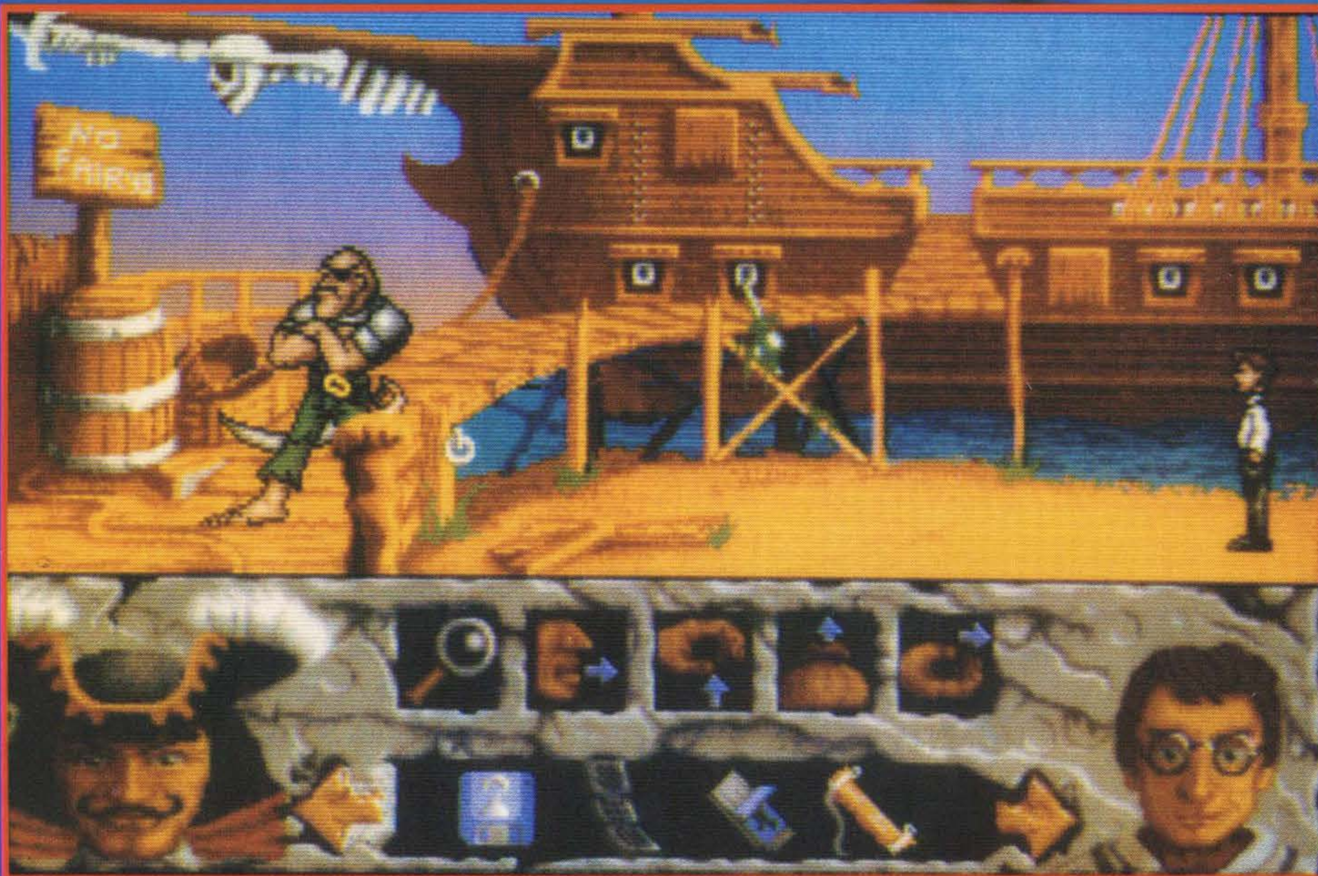
VALUTAZIONE GLOBALE



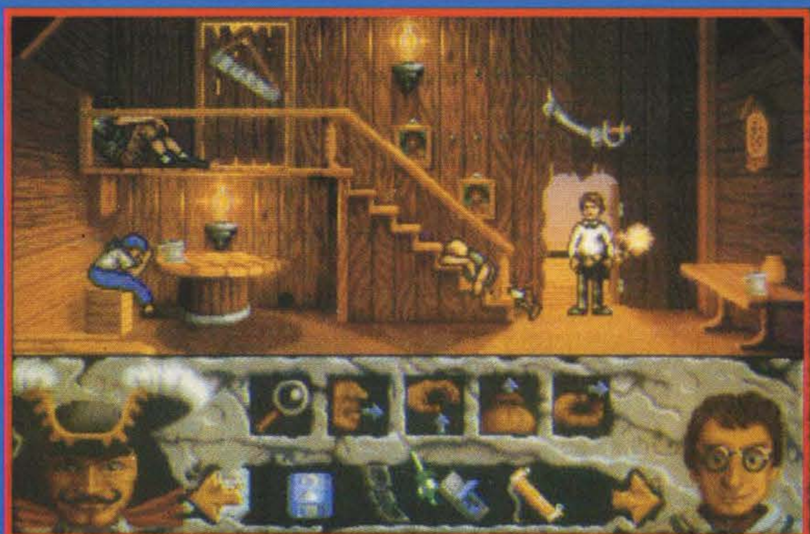
OCEAN **Lit. 59.900**

Hook™

Cappello della recensione: non sapendo cosa cavolo scrivere eccovi qualcosa di veramente originale... Peter Pan! (si ringrazia per la collaborazione Capitan Uncino e quel disgraziato di mio fratello, solo per il cappello e per aver finito il gioco).

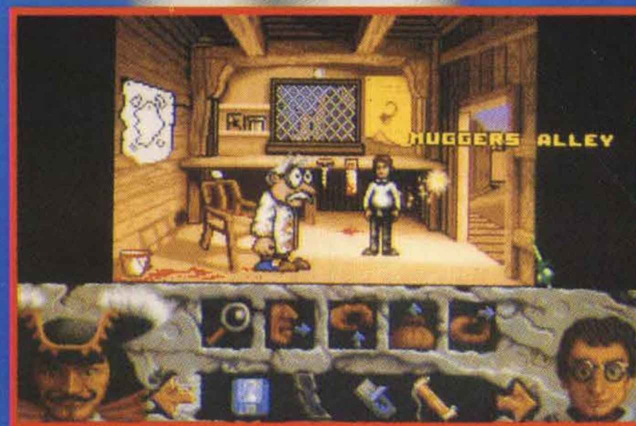


Appena tornata dalle vacanze MA mi ha salutata dicendomi di fare la recensione di Hook; la mia prima reazione è stata di euforico piacere (cosa ci volete fare il troppo sole può giocare brutti scherzi):"oh, finalmente un po' di lavoro". Ero inoltre molto contenta perché sapevo che le istruzioni e il gioco sarebbero stati in italiano, e io non sarei stata costretta a scomodare Immi (chiunque sia NdMA) che era ancora al mare; così nell'esaltazione più completa sono andata ad aprire la confezione, mmm...bella presentazione, e a prendere le famose istruzioni, ben diciotto pagine di solo ita...(?) inglese, francese e tedesco??! Mbè? E le mie istruzioni in italiano che fine hanno fatto, in vacanza anche loro? Ebbene si, solo lingue straniere (che nessuno si azzardi a scrivere in una parentesi o altro che per me anche con l'italiano è la stessa cosa) (la verità ti fa male lo sooo NdStefania Caselli), ma non mi sono di certo arresa e grazie alla mia immensa cultura (la tua immensa cultura? Ma se non sai distinguere un simulatore di volo da un frullatore, NdSH) (Immi per gli amici) (ahh! NdSH), a un dizionario, all'enciclopedia degli animali e a un traduttore simultaneo di giapponese ho potuto iniziare questa folle impresa.



Tutti conoscono, almeno per sentito dire, Peter Pan e Capitan Uncino; nato dalla penna di James M. Barrie, Peter Pan è stato reso famoso dall'omonimo film di Walt Disney, in seguito al quale sono nati una gran serie di altri cartoni animati, di rifacimenti della favola e anche di film; l'ultimo nato tra i film sull'argomento è Hook (da cui è tratto il gioco della Ocean). Diretto da Steven Spielberg e interpretato da attori di gran leva come Dustin Hoffman, nei panni di Capitano Uncino, Julia Roberts, nei panni di Campanellino, la gelosa fatina eternamente innamorata di Peter, e Robin Williams, nei panni di un Peter adulto che non ricorda nemmeno chi fosse Peter Pan, è un gran bel film, in cui è stata resa appieno l'atmosfera creata nel cartone animato.

Prima di Hook eravamo rimasti al punto in cui il giovane protagonista era un bambino che viveva sull'Isolachenoncè (è il nome dell'isola e si scrive tutt'attaccato), dove era a capo di un gruppo di bambini (i Bimbi Sperduti) che come lui non volevano crescere, insieme combattevano continue battaglie contro il Capitano e la sua marmaglia; di tanto in tanto Peter andava sulla terra alla ricerca di altri bambini ed è stato così che ha conosciuto Wendy e i suoi due fratellini, Gianni e Michele.

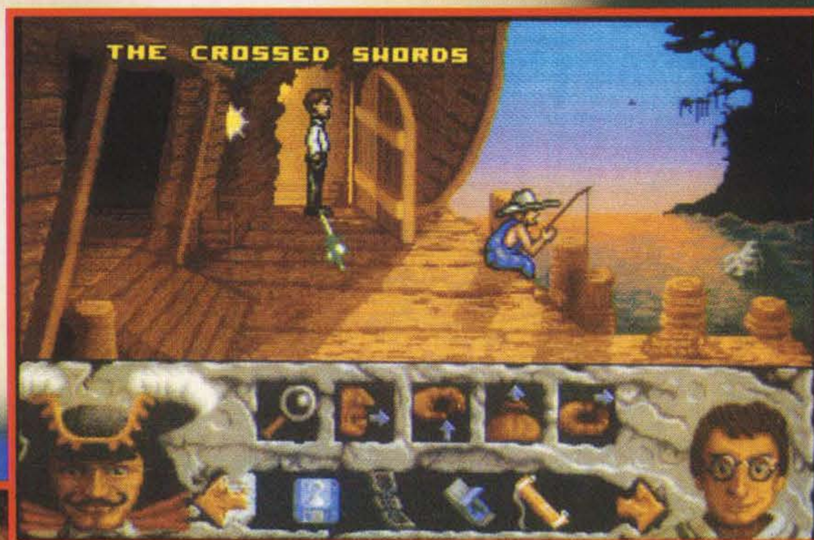


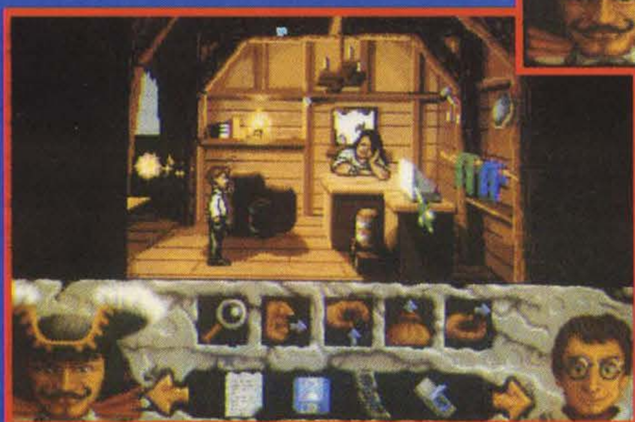
Nel film troviamo invece una visione un po' modificata del futuro dei protagonisti della famosa vicenda; Peter dopo il suo ultimo viaggio a trovare Wendy ha conosciuto quella che risulta esserne la nipote adottiva e se ne innamora, decide così di restare e di crescere.

Dopo trent'anni, del vecchio Peter Pan è rimasto ben poco, ha dimenti-

cato tutto ma sull'Isolachenoncè nessuno si è dimenticato di lui e Capitan Uncino ha deciso di saldare un vecchio conto, è per questo che rapisce i suoi figli intimandogli di tornare e combattere se li rivuole. Ed è proprio a questo punto che inizia anche il gioco, con grande attenzione, pazienza e spirito di osservazione potrete iniziare quest'avventura non troppo semplice; vi capiterà, non di rado, di arenarvi in qualche punto, non vi perdete d'animo, fate un piccola pausa e riprovate forse vi siete persi qualcosa; è in stile Monkey Island o Indiana Jones, molto meno complesso ma quasi altrettanto valido sotto dal punto di vista della tecnica. Avete a disposizione nella parte bassa dello schermo un pannello attraverso il quale potrete attivare cinque funzioni: guardare, parlare, prendere, usare e dare; per poter eseguire una determinata azione non dovrete fare altro che andare sul simbolo da usare, che si illuminerà, e poi sulla persona con cui parlare o sull'oggetto da prendere o dare. Per guardare qualcosa dovrete dirigere Peter fino all'oggetto, persona o ambiente selezionato, agire come sopra scritto, e ne avrete una descrizione più o meno esauriente; per parlare, Peter si dirigerà fino alla persona con cui volete tenere un colloquio, una volta selezionato il simbolo appariranno le scritte, avrete una certa libertà di scelta nel dialogo e potrete selezionare domande e risposte; quando vorrete prendere un oggetto non dovrete fare altro che dirigere P.P. fino all'oggetto selezionando il simbolo adatto, se non potrete prenderlo ve ne verrà spiegato il motivo. Il simbolo "utilizzare" vi da una maggiore possibilità di intervento, potrete usare qualcosa che trovate al momento, oppure un oggetto già in vostro possesso, o, ancora, due oggetti contemporaneamente, quest'ultima operazione non potrete compierla sempre, in tal caso apparirà una scritta in cui vi verrà detto; l'ultimo simbolo e quello del "donare" (e qui si potrebbe iniziare a discutere se sia meglio dare o ricevere), dovrete selezionare il simbolo e poi l'oggetto nel vostro inventario, se il personaggio lo vorrà, accetterà il vostro dono altrimenti lo rifiuterà restituendovelo.
Nella parte sinistra del pannello sarà sempre presente l'immagine del Capitano, sulla destra ci sarà invece quella di P.P., quando una determinata azione avrà un esito felice Uncino andrà su tutte le furie, mentre Peter sorriderà, tutto ciò per farvi sapere che siete sulla buona strada per la riuscita della missione (un piccolo passo per l'uomo, un grande passo per l'umanità). Prima di lasciarvi andare a fare qualcosa di più interessante (come leggere l'enciclopedia giapponese del vostro vicino) voglio darvi un consiglio: il primo ostacolo che vi troverete a dovere affrontare sarà di salire sulla nave di Uncino al fine di soccorrere i vostri figli. Appena giunti nei pressi della nave vi troverete davanti un pirata quattro per quattro (non sono le ante ma i metri. Ehhh...oggigiorno non ne fanno più di marinai così) che vi impedirà di salire proprio perché non avete indosso abiti da pirata, e voi svicolando a tutta mancina non dovrete fare altro che correre a procurarveli. Dopo avere raccattato tutti gli oggetti trovati andate dal dentista pazzo a farvi togliere un paio di denti, andate a rubare il cappello del tizio che se ne va avanti e in dietro da un punto all'altro della piazzetta, dopodiché sempre col medesimo attrezzo (non è che non ve lo dico per cattiveria, è solo che voglio farvi soffrire) andate a rubare all'anziana e simpatica(?) signora la giacca appesa ad asciugare; per finire fate un salto al pub a prendere qualcosa da bere, ricordandovi però, all'ultimo momento, che siete astemi offrirete tutto al vostro vicino di tavolo, che nell'esaltazione inizierà a togliersi i pantaloni e ...(ops! forse ho sbagliato gioco) comunque voi avrete, in un modo o nell'altro (a seconda dei gusti) i tanto sospirati pantaloni.
Buon divertimento. (In tutti i sensi).

Elo





VALUTAZIONE GLOBALE

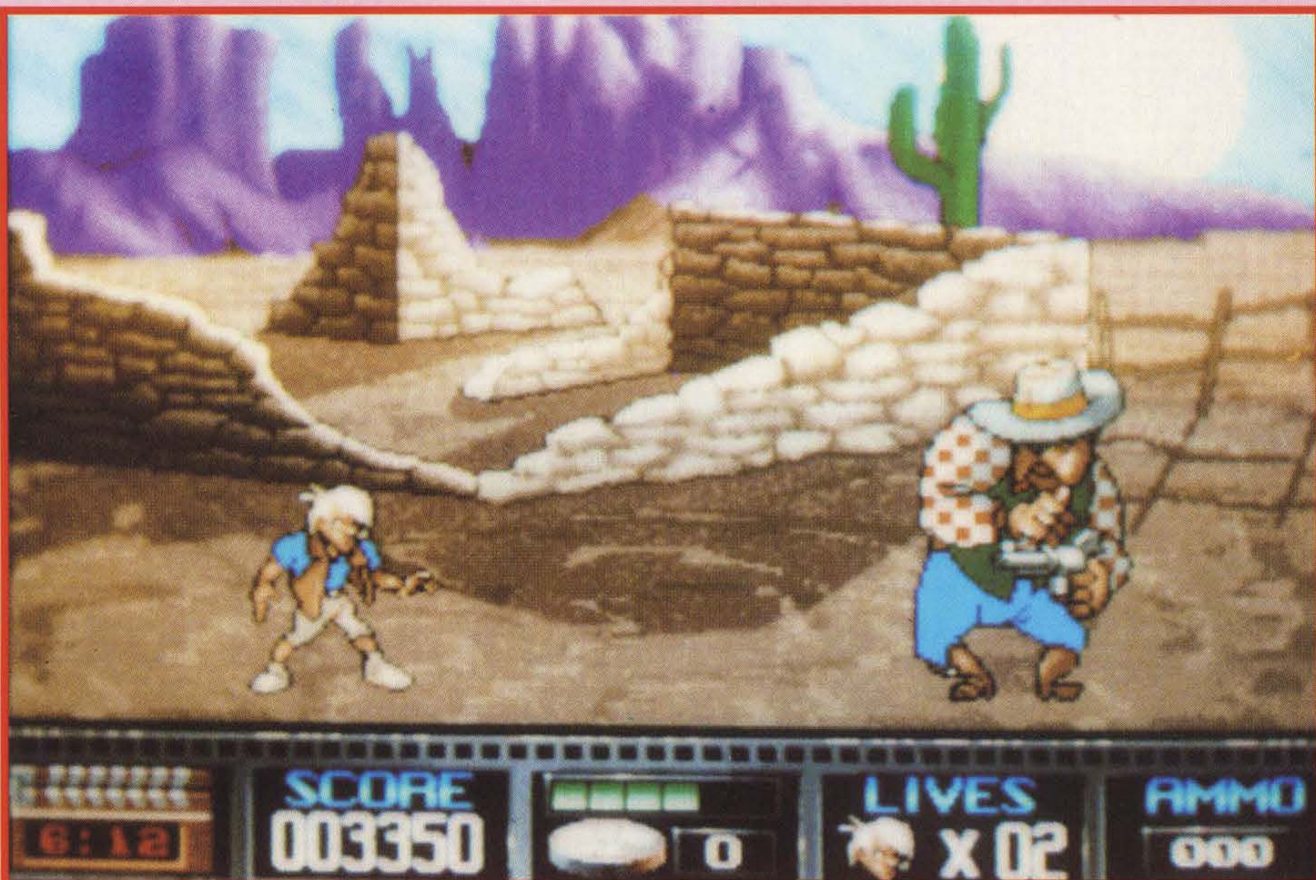


CORE

PREMI

Cosa significa che avevi fame?!?
D'acccordo ormai era tutto chiuso, ma ci è costato una cifra questo film!
E non continuare a ripetermi che erano solo delle pizze!!!

La fame gioca dei brutti scherzi, ma nella storia di oggi è il sonno il maggior elargitore di danni. Luke si ferma a lavorare fino a tarda notte e, tra una cosetta da sistemare qui e un'altra da rimettere a posto là, si convince ad abbandonare la testa sulla scrivania per un momento. Questo momento durerà per quasi sette ore, un lasso di tempo più che sufficente a qualsiasi malintenzionato per portarsi via le preziosissime pizze del nuovo film di Roger Boore e Ginger Tonic. Le sei pizze in questione vi erano state affidate perché portaste a termine il lavoro di montaggio delle sequenza principali e il vostro capo non sarà per nulla contento di non avere indietro neanche il film allo stato grezzo. Essendo coscienti del fatto che non riuscirete mai a dimostrare al telefono che vi ha svegliato un paio d'ore prima dell'arrivo del capo suddetto tutta la gratitudine di cui si è reso, involontariamete, oggetto, vi lanciate all'inseguimento delle pizze perdute lungo i set di mezzo mondo.





In realtà i set che dovrete visitare non sono poi così sparpagliati, anzi sono in realtà un unico enorme stage lavorativo suddiviso in tante sezioni quanti sono i film in preparazione al momento (sei). Tutte le scenografie sono però piene zeppe di strani personaggi che troppo si sono calati nella parte e che, non riconoscendovi come facenti parte del copione, faranno di tutto per togliere al Diavolo un'altra giovane anima da tentare. Il Primo film con cui "avrete a che fare" è un remake di "per un pugno di dollari" in cui gli indiani fanno la parte del (Sergio? NdMA) leone. Se ne incontreranno di tutti i tipi e dimensioni: dagli indianucci semplici e mingherlini a quelli irremovibili e indistruttibili, spezzando la monotonia con qualche carica di bisonti e qualche sconsolato sudista armato di fucilazzo.

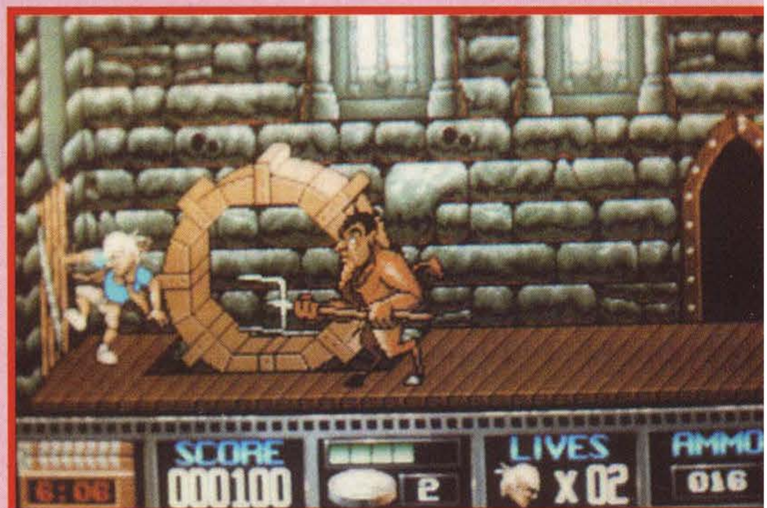


Per riuscire a raccattare l'agognata bobina che giace alla fine del livello (non dimentichiamoci che stiamo parlando di un videogioco), dovremo addirittura sfidare a duello un cow-boy enorme armato di pistola di misura proporzionale alla massa del proprietario; in altre parole vi ci vorranno tre colpi per buttarlo giù, mentre a lui una pallottola sarà più che sufficiente.

Poi sarà la volta di uno stage diviso nella lavorazione di due film minori: uno ambientato nell'antico Egitto, con conseguenti frequenti apparizioni di mummie-gatto e strani avvenimenti; l'altro ambientato negli Stati Uniti durante gli anni del proibizionismo. Nel primo si avrà un bel daffare nel cercare di evitare tutti i gatti che vi gireranno attorno con cattive intenzioni (siete andati a vedere I Sonnambuli? NdMA); nel secondo ci sarà di che divertirsi grazie a tutti i gangster che cercheranno di farvi la pelle e alla polizia che non ha intenioni migliori.

Anche il finale di questa sezione riserva al giocatore qualcosa di speciale: nella fattispecie un bell'inseguimento ferroviario all'insegna del dinamitardo.

Andando avanti dovremo fronteggiare i più raccapriccianti mostri in un film horror da serie B attraversando come sce-



ERE



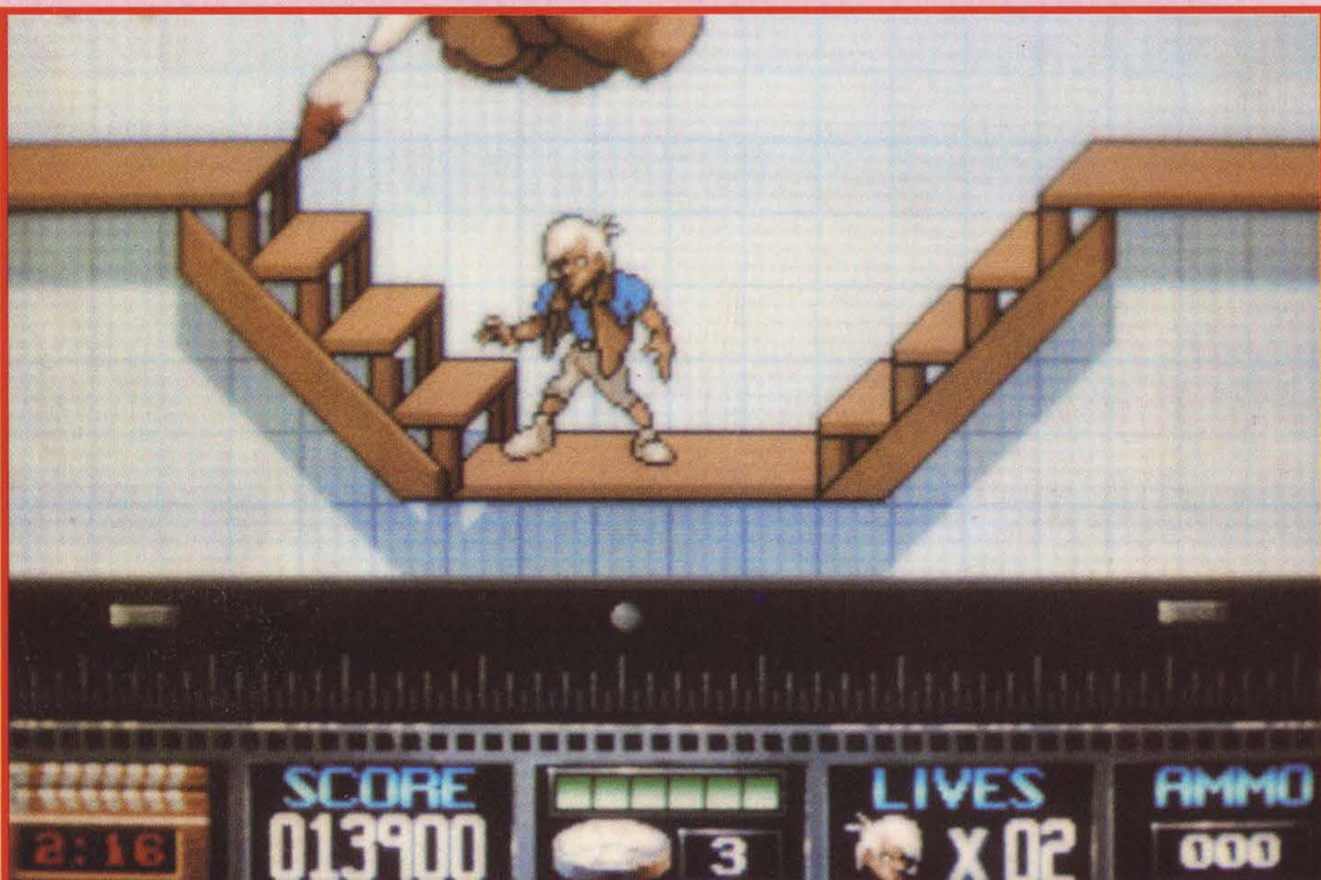
nario un ancor più raccapricciante cimitero con il sangue che sgorga a fiumi dalle crepe del terreno e un decrepito maniero che si rivelerà essere di una perfidia senza pari.
Se anche questa prova non vi avrà fermato vi sarete meritati l'onore di diventare la preda di enormi pesciolini rossi e ferocissimi cani da compagnia che vivono in casa di uno scienziato impegnato in strani esperimenti sugli animali.
Non potevano mancare il tema di fantascienza e quello medievaleggiante.
Nel primo (veramente complicatissimo da portare a termine) un sacco di omini in armatura completa e armati di tutto punto vi verranno incontro insieme alle più strane, e ostili, forme di vita che la fantasia umana possa concepire. Mi è tutt'ora ignoto lo scopo da perseguire nella sezione finale di questo livello, ma forse non è solo colpa mia.
Nel livello di ambientazione medievaleggiante (anche se sarebbe più opportuno dire di ambientazione "fantasy" considerata l'origine degli avversari che ci troveremo di fronte) il nostro eroe risponderà a colpi di incantesimi, sprigionando dardi incantati dalle dite delle proprie mani, agli attacchi delle amenità biologiche che abitano, secondo la classica narrativa fantasy, le terre in cui giace una delle bobine.
Una volta terminato il gioco, il mio Amiga ha deciso di andarsene in Guru profonda e non ho potuto controllare l'effettiva presenza della sequenza di fine gioco.
Ma adesso parliamo un po' della realizzazione tecnica e di cosa mi abbia colpito, nel bene e nel male, di questa ultima fatica della Core. Innanzittutto per il fatto che Premiere sia un gioco della Core, ho caricato il gioco attendendomi una realizzazione tecnica di un certo livello: aspettative che non sono andate deluse. E' vero che il gioco non si muove al cinquantesimo (alias tutto il gioco non si muove in maniera fluidissima), ma è anche vero che la quantità e la qualità della grafica di cui fa sfoggio il gioco sia veramente sorprendente. Il nostro eroe si muove benissimo e incontra gente sempre più strana e ben caratterizzata. Splendidi sono gli sprite del messicano dormiente che si limita a muovere una mano solo per spararvi e quello della mummia-gatto che si aggira veloce per i corridoi, solo per citare un paio. Anche il sonoro è molto piacevole e molto ben collegato all'azione di gioco. Ma quello che rappresenta il top di questo gioco sono le mistiche sequenze di fine livello. L'idea di mettere non un semplice mostro ma un intero sotto-gioco alla volta mi ha veramente esaltato. Il duello con l'enorme cowboy del primo livello è davvero divertente, quasi come il dover rintuzzare a colpi di boccette di acqua santa l'attacco del demone del terzo livello (se non erro). Ma se questo gioco ha tutti questi punti a suo favore, vi starete chiedendo, come mai vedo solo tre stellette in fondo a questa recensione?
Beh, purtroppo tra una sequenza di fine livello e un'altra c'è tutto un livello di azione piuttosto scontata. Sebbene il personaggio risponda molto bene al controllo via joystick, vi renderete presto conto che lo schema di gioco sia piuttosto semplicistico. Un platform in cui non dovete far altro che trovare la strada giusta da seguire... una strada sempre mooolto molto lunga. E il fatto di avere due soli restart-point per livello non aiuta certo molto il giocatore semi-frustrato.

JH









VALUTAZIONE GLOBALE



DYNAMIX **Lit. 89.900**

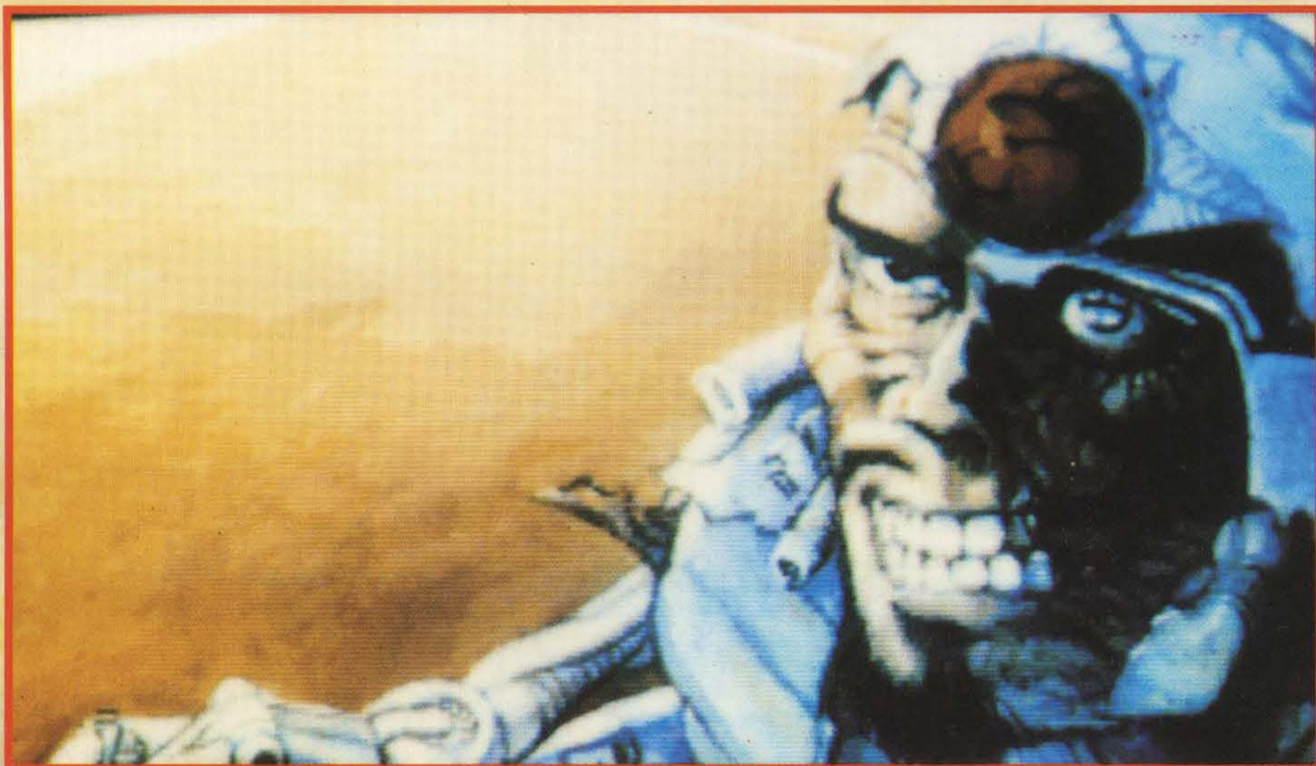


Facciamo le cose in fretta: un po' di tempo fa è uscito Stellar 7, un clone di Battlezone futuristico per PC, dopodiché ci siamo potuti gustare la versione Amiga. Ecco poi che la Dynamix decide di far uscire il seguito: Nova 9 - virtualmente lo stesso gioco. Fine della recensione.

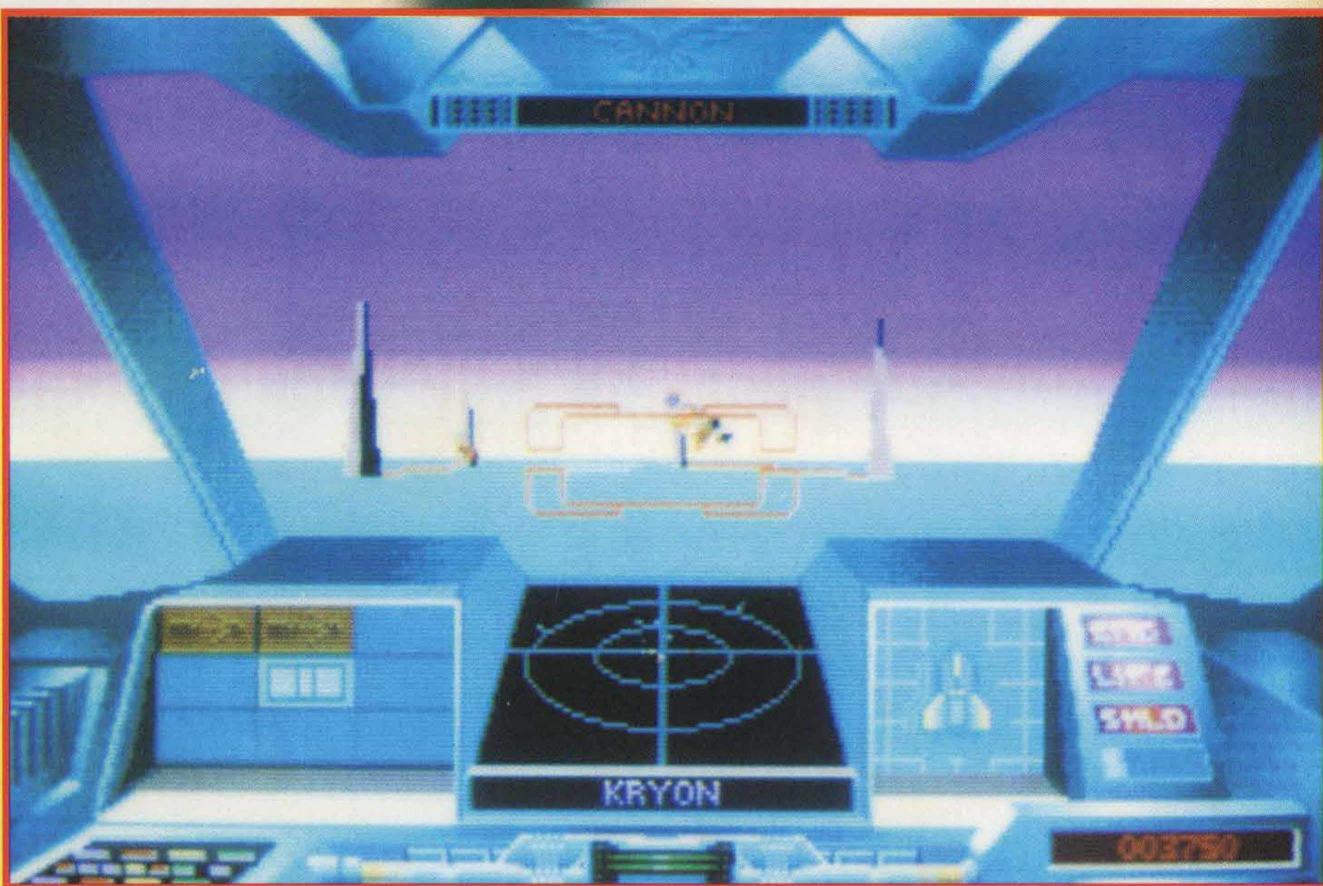
Beh, adesso non esageriamo! Qualcosa da dire la si trova sempre, a cominciare dalla trama: In Stellar 7 impersonavate un valente milite spaziale di nome John (probabilmente di cognome



Smith) ed eravate impegnato a respingere l'offensiva degli arturiani, una razza davvero poco socievole che aveva l'hobby di tentare di colonizzare tutto l'universo senza chiedere il permesso a nessuno. Tra tutti gli arturiani, in particolare vi aveva dato problemi un certo Gir Draxon (bel nome!), una specie di gerarca molto cattivo vestito più o meno come il parente ricco di Darth Vader (o Fener che sia, fate voi). Alla fine del gioco siete riusciti a sistemarlo ben benino, ma non poi molto visto che il suo veicolo è riuscito a schiantarsi abbastanza dolcemente su un pianetino abitato da degli esseri pelosi & paurosi senza nessun problema. E qui iniziano i guai...
Gil infatti a quanto pare è riuscito a riprendere contatto con i suoi e ha ricominciato a dar noia a destra e a manca, in particolare al sistema planetario di Nova 9, composto da ben indovinate-quanti pianeti. L'espressione "a quanto pare" è poco più di un eufemismo, visto che recentemente è giunto a una base stellare lì vicina un messaggio di aiuto da parte di uno di quei pianeti assaltati dai malvagi arturiani;
Come al solito, il vostro capo ha deciso di nuovo di mandare voi per far piazza pulita dell'INTERO ESERCITO NEMICO potendo contare semplicemente su un bidone di latta dal pomposissimo e pretenzioso nome di Raven II. Beh, a dire il vero, non si tratta esattamente di un bidone: il succitato Raven II infatti è una specie di carroarmato spaziale capace



di viaggiare a grandi velocità, di saltare con i dovuti aiuti (esempio, rampe e cose varie) nonché fare male con tutta una serie di armi davvero letali come cannoni, missili, laser e mine.
Il giocatore, che impersona il famigerato John di prima, dovrà guidare questo poderoso carriolone per gli svariati nonché infuocati campi di battaglia sparsi per i nove pianeti del sistema Nova 9 e far piazza pulita di tutti gli strafetentissimi arturiani che gli si pareranno davanti, non ultimo (beh, a dire il vero questo lo dovrete menare per forza alla fine, altrimenti la trama se ne va a benedire) il cattivissimo Gir "il mio nome è qualcosa di sublimilmente e incommensurabilmente bello" Draxon.
Ma insomma, trama a parte, com'è e cos'è questo Nova 9? Facciamo così, avete presente l'antico Battlezone di atariana memoria? Massì, quel gioco vettoriale (non pieno, of course) dove il protagonista guidava un futuristico carro armato (visuale dal posto di guida) con due joystick e si doveva scontrare contro alcuni maniaci a bordo di veicoli simili all'interno di un'arena zeppa di ostacoli? Ebbene, Nova 9 riprende pari pari il concetto e lo ampia leggermente, inserendo maggior dettaglio grafico (anche a discapito della fluidità), più nemici, armi differenziate e livelli più grandi e più vari.



Ma come la mettiamo con il divertimento? Beh, Battlezone (l'originale) era divertente perché non c'era mai stato nulla di simile prima, era tecnologicamente più avanti dei suoi coin-op "coetanei" e soprattutto era affascinante con la sua grafica semplice ma efficace - Nova 9 invece no.
Certo, è discretamente divertente per la natura stessa del concept, solo che è datato, tecnologicamente non è un gran che - ergo è programmato maluccio - spreca memoria e velocità come nulla fosse, richiede il Mega di RAM e "consiglia" una modestissima scheda acceleratrice o il 68020 (poverino, si accontenta) e graficamente è appena appena passabile, se escludiamo le schermate che fungono da supporto alla trama. Tutto per quello che in fondo in fondo è un gioco di un sacco di anni fa!



Questo, a voler fare i pignoli. E per quanto riguarda i lati positivi? Beh, possiamo dire che è abbastanza immediato, dall'aspetto elegante e interessante sotto il profilo del comportamento dei nemici, e non dimentichiamoci che tipo di gioco è - datato o non datato, una partita o due le si possono anche fare. Insomma, diciamo che non è esattamente il miglior acquisto del mese, ma nemmeno il peggiore...







VALUTAZIONE GLOBALE



UBI - SOFT

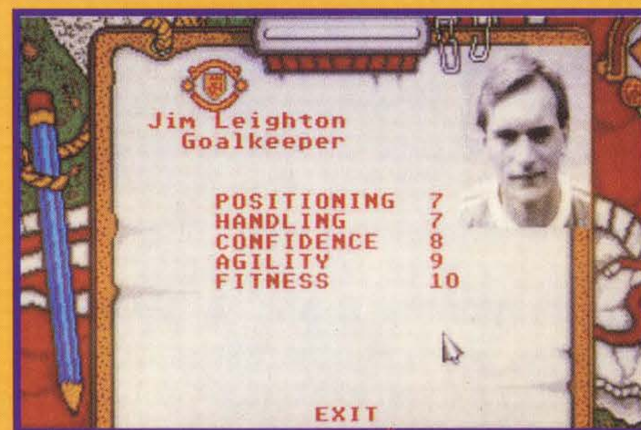
Siete dei fan del famoso campione Jean Pierre PAPIN (Papun, Papen?)?; allora girate pagina perché questo nuovo gioco Ubi-Soft non è altro che una compilation di giochi di calcio che col suddetto giocatore c'entra come gli spaghetti con la nutella!!!



Questo mese mi sembra di essere Maurizio Mosca! Nell'arco di poco tempo mi sono dovuto beccare European Championship 1992 (che dopo puntigliose ricerche ho scoperto essere il primo gioco con valutazione "una stella" nella storia di TGM Action), un paio di settimane dopo sono riuscito ad avere Championship Manager della Domark (tra l'altro recensito in questo stesso numero!) e ora questo Jean-Pierre Papin's Goal Busters che, a giudicare dal nome, non è certo un adventure!!!
Parlando di questa compilation vi posso subito anticipare che i giochi presenti sono quattro: International Soccer Challenge della defunta Micro Style (un'etichetta Microprose), Kick Off 2 della Anco (e di chi se no?), World Championship Soccer della Elite e, dulcis in fundo, Manchester United della Krisalis (il primo di una lunga serie di giochi di calcio che la sadica Krisalis continua a propinarci cambiando il nome e qualche particolare!).
Prima di commentare questa nuova raccolta beccatevi 'ste mini recensioni di tutti i giochi presenti nella compilation:

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Uno dei primi e ultimi giochi della defunta Micro Style, questo gioco di calcio fu considerato molto innovativo per la visuale che adottava; come potrete vedere dalle foto la citata visuale è simile a quella di I PLAY 3D SOCCER della Simulmondo; le opzioni presenti sono le solite Coppa o Super Coppa, carica o salva un campionato, esercitati nei passaggi o nei tiri ecc.
Il gioco è parecchio vecchio e si vede, se confrontato con i più recenti lavori Simulmondo; il pregio principale di questo gioco doveva essere l'innovativa visuale che però è stata rovinata da un'area di gioco troppo piccola e da un'estrema lentezza dei giocatori (a mio parere comunque le possibilità di tirar fuori un buon gioco di calcio c'erano, bastava solo curare un po' di più le routine del programma - o la scelta dei programmatori); a causa proprio di questo cattivo sfruttamento delle possibilità di Amiga International Soccer Challenge si rivela poco giocabile e tecnicamente inferiore allo standard (sia odierno che passato!).
Il controllo della palla è confusionario e ci vorrà parecchio tempo (e tanta pazienza) prima di riuscire a combinare qualcosa di buono; anche sul fronte sonoro siamo messi piuttosto maluccio, non sono presenti musiche degne di nota e i po-



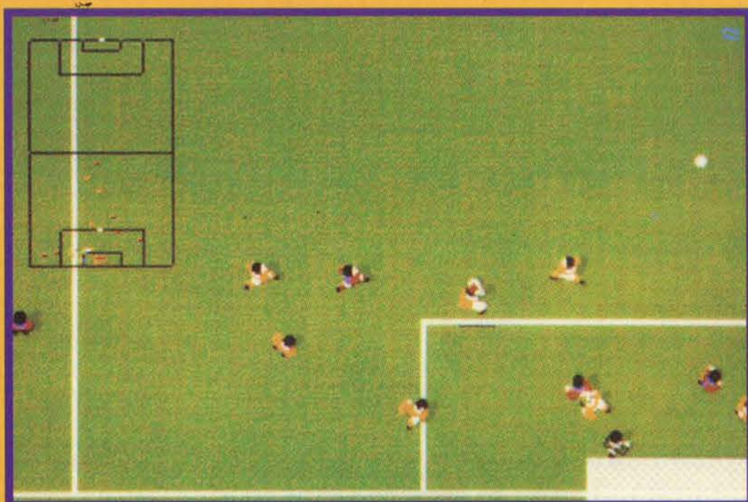


JEAN-PIERRE PAPIN'S GOAL BUSTER

chi effetti si limitano a qualche jingle degno solo del cicalino presente nei PC.
Per colpa di queste grosse lacune International Soccer Challenge si rivela un vero e proprio buco nell'acqua che potrà attirare solo i fan più sfegatati del calcio che non conoscono Sensible Soccer.
Peccato!

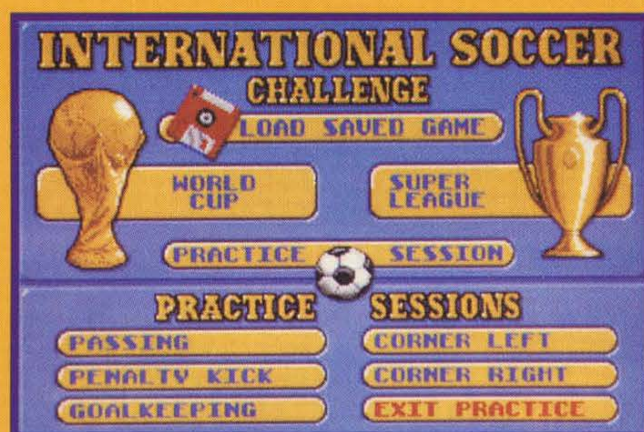
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

Conversione di un vecchio coin-op Sega questo World Championship Soccer è stato convertito dalla (poco) sapiente mano della Elite che ha cercato di sfornare un gioco simile, sia per giocabilità che per schema di gioco a Microprose Soccer (che purtroppo era un vero bidone per il buon vecchio Amiga).
Che dire, le opzioni vi permettono di allenarvi in una partita amichevole o di intraprendere il campionato del mondo (come dice il titolo: certe volte mi sento un genio); prima di affrontare il suddetto campionato dovrete però scegliere la squadra e i giocatori che scenderanno in campo: ogni giocatore avrà a sua volta delle caratteristiche che spaziano dall'accuratezza di tiro alla capacità di contrastare la palla in una scala che va da 1 a 5.
Dopo aver scelto tutto potrete cominciare il campionato vero e proprio, la partita viene vista, come ho già accennato precedentemente, alla Microprose Soccer (visuale a volo d'uccello); durante tutto il match verrete accompagnati da una musichetta (che cambia a seconda della squadra che avete scelto) e aiutati da un radar che vi indicherà le posizioni di tutti i giocatori.
Il gioco in sé stesso è realizzato in maniera abbastanza squalliduccia: il sistema di controllo fa veramente pena e i parametri sono puramente decorativi: giocando una partita Brasile (computer) - Usa (io) il risultato finale è stato di 5 a 0 per gli Stati Uniti che erano nettamente svantaggiati rispetto al Brasile.
Giocabilità molto bassa, grafica e sonoro sotto la media, tecnicamente realizzato male questo World Championship Manager è una vera e propria ciofeca: sconsigliato a tutti (anche al buon vecchio Massimiliano Pescatori).



MANCHESTER UNITED

E tanto per cambiare oggi vi recensisco un gioco di calcio!!!
Come molto di voi (non) sapranno il Manchester United è una famosa e forte squadra inglese di calcio, ok ma voi direte "embè?".
La sapiente Krisalis ha deciso, anni fa, di acquistare i diritti del suddetto team per realizzare un gioco di calcio che avrebbe dovuto sbaragliare la concorrenza (musichetta alla Indiana Jones).
Peccato perché questo Manchester United, sebbene abbia una fase manageriale realizzata discretamente (con tanto di compravendita di giocatori), gode di una giocabilità sulla media, l'aspetto grafico e sonoro non è male ma anche questo gioco risulta troppo datato per entrare in concorrenza con i più recenti Striker et simila.
Manchester United è insomma un gioco carino, nulla di più.



KICK OFF2 (versione 512 Kb)

E qui un bel No Comment ci vuole proprio

CALCISTICAMENTE PARLANDO...

A dire il vero di cose da dire su questa compilation ce ne sarebbero parecchie, peccato che la metà sono abbondantemente censurabili; a parte gli scherzi, l'unico gioco che si salva è Kick Off 2 (che novità è?) seguito da Manchester United; per ciò che concerne gli altri due titoli, considerateli come un bonus perché sono effettivamente troppo vecchi per riuscire a mantenere lo standard qualitativo attuale (tra l'altro anche alla "prima" uscita i già citati giochi non erano eccelsi).
Che dirvi dunque? Se vi manca Kick Off 2 e avete già Sensible Soccer fateci un pensierino altrimenti lasciate pure perdere questa mediocre compilation della Ubisoft (e tra l'altro ora che ci penso, di giochi della Ubisoft in questa compilation non ce ne sono! Misteri del mondo videoludico!).

Stefano "BDM" Petrullo



VALUTAZIONE GLOBALE



DYNA BLASTER

HUDSON SOFT Lit. 59.900

Vi piacciono le cose tonde? Vi piacciono i peluches? Odiate Giancarlo tanto da volerlo far saltare per aria con una bomba? Allora questo gioco fa per voi...(Io sono innocente, il cappello lo sta scrivendo quel tesoro (?) di Shin, NdElo).



Nel lontano '727 un uomo di fama internazionale stava lavorando ad una formula segreta dalla quale avrebbe potuto ricavare un prezioso materiale. Tutte le informazioni a riguardo erano riservatissime e solo pochi eletti ne erano a conoscenza, purtroppo però qualcuno ha parlato e così un pericoloso individuo è venuto a saperlo e ha deciso di impossessarsi della formula. Essendo un uomo dotato di grande forza, astuzia e intelligenza (ma soprattutto delle chiavi della porta principale) il nero cavaliere riesce ad entrare all'interno del laboratorio dove lo scienziato ha lasciato formule e preparati vari. Poiché è entrato senza forzare nulla i vari sistemi di sicurezza non si attivano ed egli riesce a passarvi attraverso incolume. Il padrone di casa è già di ritorno, ma quando si accorge che la porta non è chiusa, ma solamente accostata, e fa per entrare, l'intruso è già montato in sella al suo destriero e con esso prende il volo verso il castello situato in cima alla montagna. Allo sventurato non resta altro da fare che chiamare aiuto e in suo soccorso arriva un prode cavaliere dalla bianca veste, pronto come non mai a dar battaglia al nero predone.

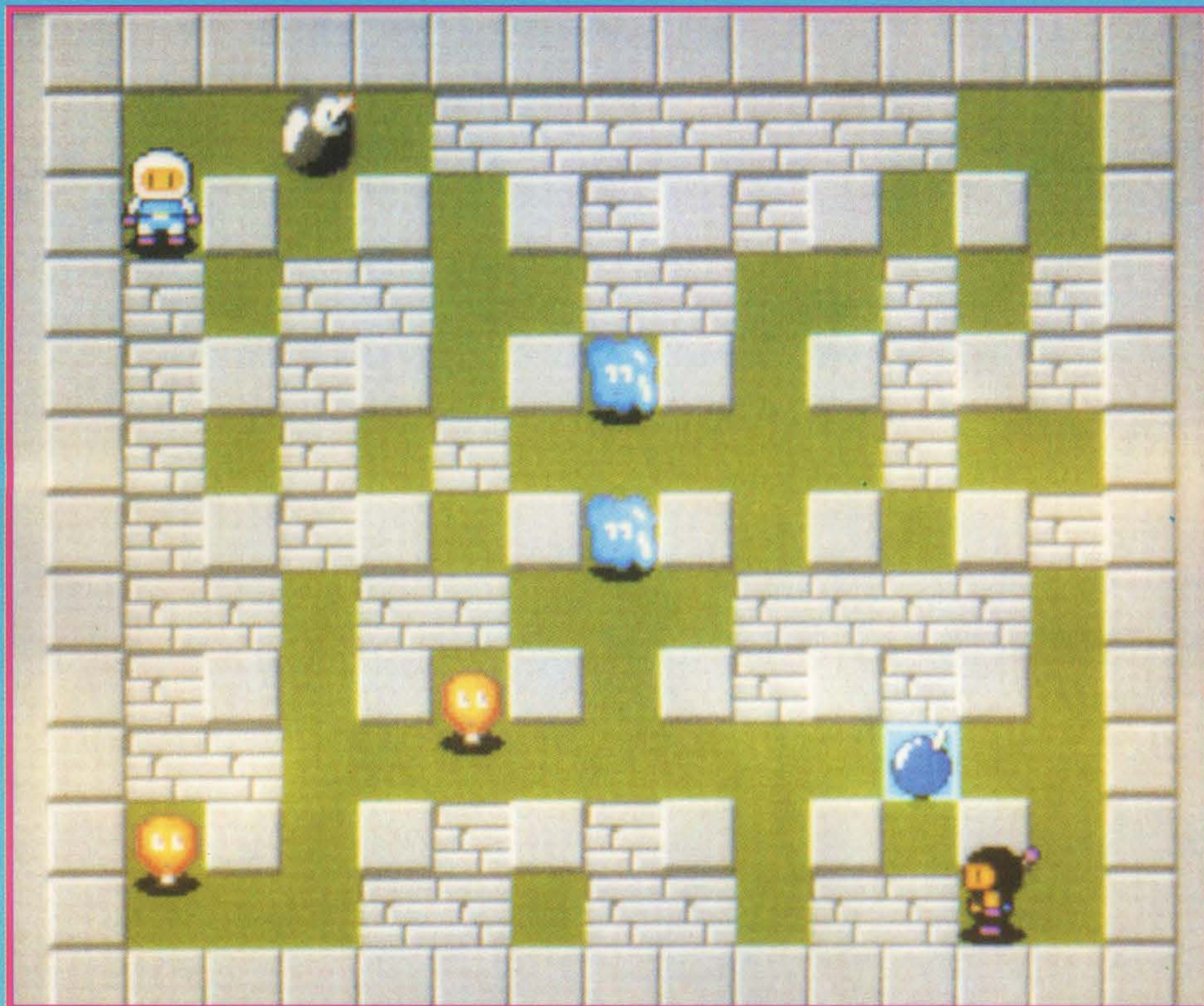


A questo punto credo che prima di proseguire siano necessarie alcune precisazioni, l'anno è il 3727 (in effetti è lontano, no?) e lo scienziato è un chimico esperto in fisica nucleare che dopo avere lavorato ininterrottamente per tre giorni e tre notti alla sua formula ha deciso di andare a fare quattro distensivi passi; il nero cavaliere è un tizio non troppo simpatico che indossa un'armatura nera (e sennò che cavaliere nero è!?! NdSH) fatta con una lega speciale, leggera e resistente, che lo rende quasi invulnerabile o comunque di una potenza sovrumana, il suo alato destriero non è l'ippogrifo (cavallo con testa e ali da grifo, cavalcato da Astolfo nell'Orlando furioso) ma un semplicissimo nonché comune (?) drago verde e tondo (va beh, non è



proprio comunissimo, ma non starete proprio a guardà er capello, vero?). Il cavaliere vestito di bianco, invece, non è altri che un portantino che a tempo perso fa il salvatore di donzelle in pericolo (si, e poi da lui chi le salva?) o di scienziati derubati; il mania...hem tizio in bianco è un abilissimo artificiere ed è per questo che il rapinato lo interpella, il c.n. (cavaliere nero) si è infatti rifugiato in un antico maniero abbarbicato sulla montagna più alta del circondario, all'interno delle labirintiche stanze si trovano mostriciattoli di ogni genere





che cercheranno di farlo fuori con ogni mezzo, allo scopo di impedirgli di arrivare fino al nascondiglio della refurtiva. Solo con l'ausilio delle sue bombe il c.b. riuscirà a farcela.
Nei panni dell'omino piccolo, tondo e buffo (speravate d'essere uno di quei bei cavalieri dall'armatura scintillante che se ne vanno in giro per i castelli a salvare splendide principesse? E invece no, siete piccoli e tozzi e ve ne andate a salvare una formula chimica; non è esaltante!?!) entrate nel castello, vi troverete davanti una gran quantità di stanze ognuna col suo bel stuolo di schifidi mostriciattoli da abbattere.
Dyna Blaster è un gioco nato su console che ha deciso di allargare i suoi orizzonti e giungere fino a noi come una leggenda per computer... è divertente, veloce e ben fatto anche dal punto di vista grafico, ha la peculiarità (che lo rende anche più apprezzabile) di potere essere giocato da più giocatori, fino a cinque - possibile grazie allo speciale adattatore contenuto nella confezione
Il gioco è diviso in otto livelli, ognuno dei quali a sua volta è diviso in otto quadri (e fanno sessantaquattro), il vostro scopo è quello di disporre le bombe a vostra disposizione in modo tale da uccidere tutti i mostri presenti e ripulire così i vari quadri; dovete però fare attenzione a non farvi uccidere dalle vostre stesse bombe, potete evitare questo rischio nascondendovi dietro ai muri. Quando avrete eliminato tutti i bavosi potrete abbandonare lo schermo passando attraverso





una porta blu che lampeggia, questa si trova nascosta all'interno di un muro, dovrete quindi fare esplodere i muri fino a trovarla. Sempre all'interno dei muri sono situate delle icone recanti simboli di vario genere : LA FIAMMA aumenta l'ampiezza dell'esplosione (ricordatevi di nascondervi più lontano di quanto non facevate prima) (che tonno! Basta spostarsi di lato, non c'è bisogno di correre per tutto il quadro! NdMA), LA BOMBA vi da la possibilità di deporre (manco fosse un uovo) una bomba in più (l'effetto è cumulabile), I PATTINI A ROTELLE vi permetteranno di andare più veloci (a seconda del grado di preparazione correrete più velocemente oppure cadrete più velocemente, il concetto è lo stesso... forse), IL TELECOMANDO (ha troppo l'aspetto del telecomando, è un cuore con dentro una bomba) vi permetterà di controllare l'esplosione delle bombe premendo la barra spaziatrice, LA BOMBA DIPINTA vi permetterà di passare attraverso le bombe (è molte utile, in quanto basta distrarsi un attimo per ritrovarsi intrappolato fra una parete e una bomba, e vi assicuro che assomigliare a un puré non è divertente), IL PERSONAGGIO è un'icona molto simpatica che vi regala una vita, LA PARETE DIPINTA vi mette in condizione di attraversare i muri, e per finire LA GIACCA vi protegge dall'esplosione delle bombe (avete presente i libri per bambini? "Guarda, IL SOLE che illumina LA CASA, ma guarda che bella MUCCA...". Ho reso l'idea? NdMA).
Quando giocate in più d'uno lo scopo del gioco diventa quello di riuscire ad essere l'unico superstite sullo schermo, sono validi tutti i colpi (il divertimento sta proprio nel veder morire i propri compagni di gioco), per quanto riguarda le icone trovate quella della FIAMMA e della BOMBA, in più c'è però un TESCHIO, questa icona appare solo se selezionata all'inizio. Il suo effetto è complesso, ma siccome non ho voglia di descrivervelo se il gioco vi interessa ve lo andate a comprare e lo leggete sulle istruzioni, se invece il gioco non vi interessa allora da me che volete, le spiegazioni non vi servono a niente (adorabile, non è vero? NdMA).

Elo

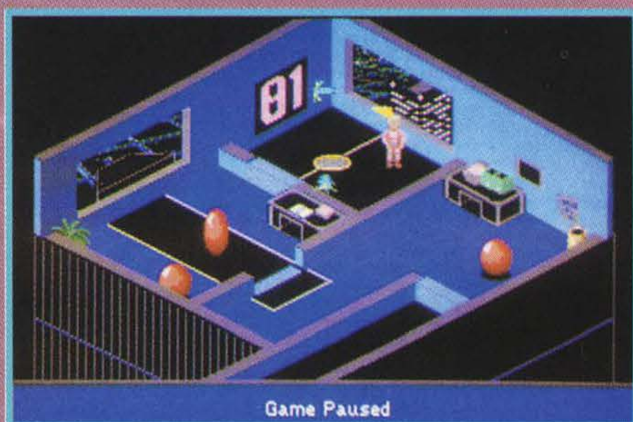
VALUTAZIONE GLOBALE

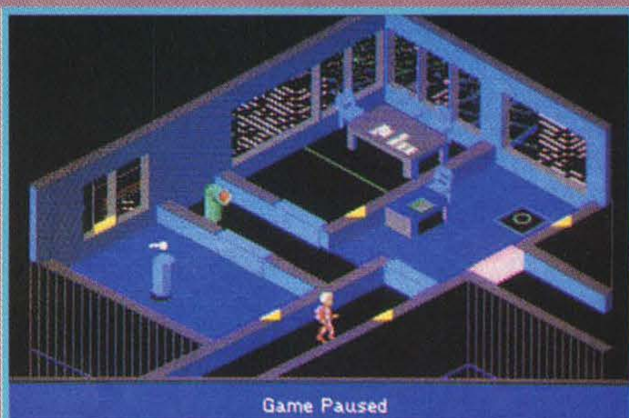


MINDSCAPE Lit. 49.900

D GEN

Avete intenzione di fare il Pony Express in un prossimo futuro? Vi piace viaggiare e consegnare pacchi là dove nessun uomo è mai giunto prima? Tendete ad avere comportamenti masochistici sul posto di lavoro? Bene, la premiata ditta Mindscape ha deciso di rendervi felici!





Il vostro nome è Din Mutan (per gli amici Mutan Din!) e siete uno dei più coraggiosi Pony Express parigini perché, piuttosto che non consegnare un pacco, dareste la vita (quindi a questo punto le cose sono due, o siete un figo esageratissimo o un perfetto beota!); la vostra vita è stata sempre tranquilla e, grazie al vostro impegno, vi siete guadagnati un posto d'onore alla SFG Enterprises "spedizioni in tutto l'universo, isole comprese".Tutto è sempre filato tranquillo fino a quel maledetto 26 giugno quando, due minuti prima di finire il vostro turno, vi giunse una comunicazione dal vostro principale: "Din, vedi di alzarti in fretta da quella maledettissima sedia e passa da me a ritirare un pacco urgentissimo da consegnare entro oggi al signor Derrida presso la ditta Genoq in Finlandia!!!".

"Ma io, veramente, dovrei andare a casa a mangiare le lasagne che la mia cara mogliettina mi ha preparato!".

"Ma oggi non è domenica!".

"Che bravo, secondo te se fosse domenica starei qui a lavorare? Mica sono un redattore...".

"Hai ragione, scusami, ma dopotutto qui il capo sono io e quindi: Chi se ne fregaaaaaa?".

"Supposto anche che avessi un po' di tempo, qui siamo a Parigi".

"Muovitiiii!".

"%&$£*?=$£".

Accettaste di buon grado (si fà per dire!) il vostro compito e, ritirato il pacco dal vostro principale, vi recaste all'hangar più vicino a ritirare il vostro mezzo ma, arrivati al cancello principale, una nerboruta guardia vi fermò: "Altolà, questo hangar è chiuso fino a domani!"

"Ma io devo andare in Finlandia a consegnare questo pacco su ordine del mio (e vostro) capo entro oggi!"

"In questo caso le cose cambiano, vi darò il mio jetpack, trattatelo bene"

"Dovrei farmi Parigi-Finlandia in jetpack?"

"No, anche Finlandia-Parigi!"

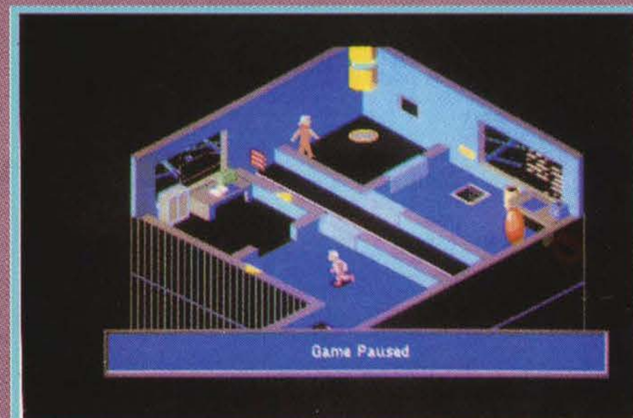
"Ah beh, allora cambia tutto"

Una volta ottenuto il jetpack e ringraziata la gentilissima guardia, decideste di fare il più in fretta possibile e, in sole ventiquattro ore, arrivaste alla Genoq dove il vostro primo pensiero fu "vai, è quasi fatta!"; appena parcheggiato il vostro mezzo di trasporto sulla piattaforma dell' ottantesimo piano entraste nell'immenso edificio e vi recaste subito nella sala d'attesa; non l'aveste mai fatto!

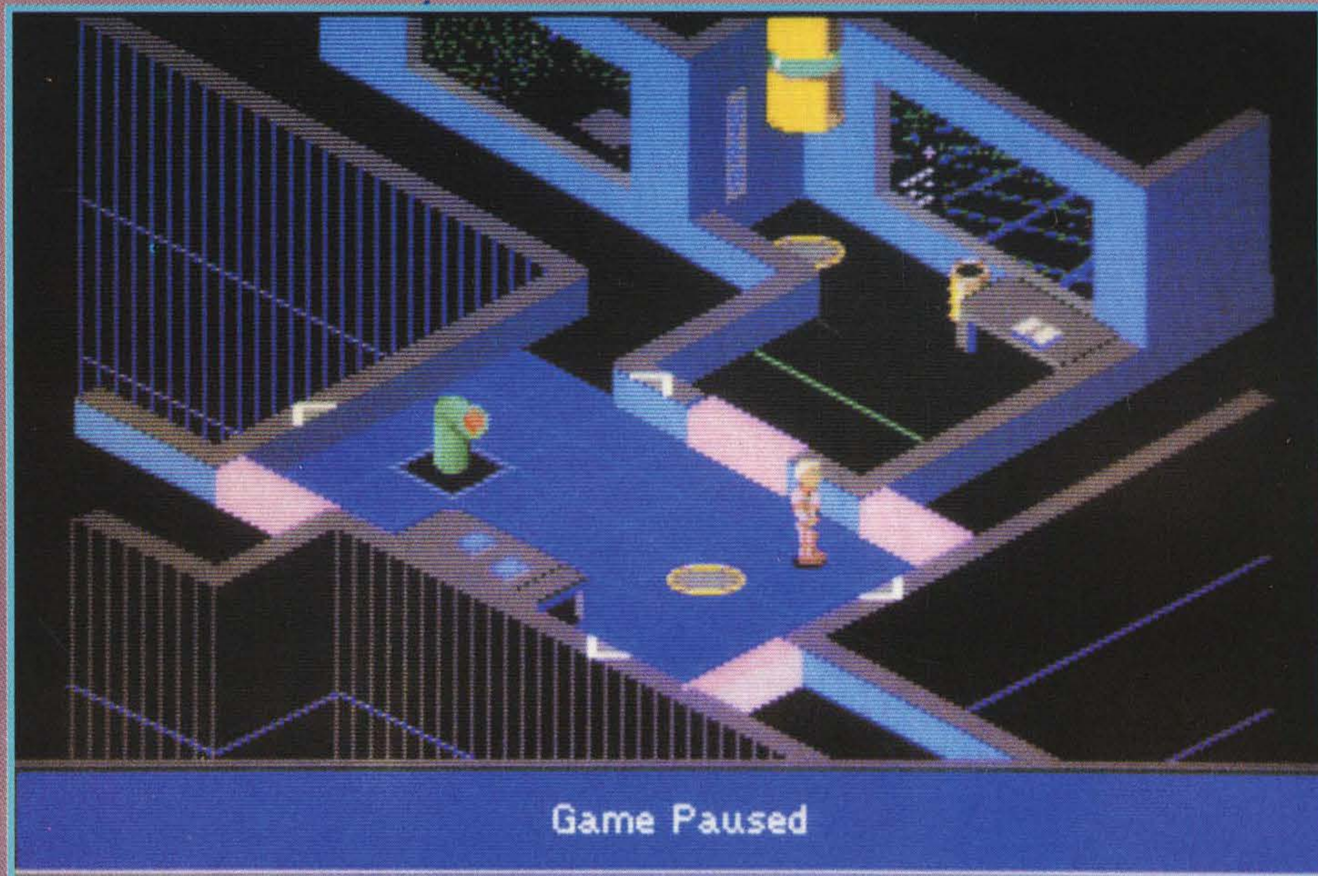
Una specie di fotocellula bloccò la porta dietro di voi mentre un laser scrutava la stanza in cerca di qualcuno da blastare; con uno scatto fulmineo riusciste a premere l'interruttore per la disattivazione del maledetto congegno; dopo pochi secondi una voce femminile vi chiamò; era la segretaria che vi avvisò del pericolo incombente: tutto l'edificio era sotto il controllo di alcuni esseri riprodotti geneticamente in laboratorio, i neogeni (denominati A/B/C/D generation) volevano a tutti i costi sterminare i loro creatori (gli impiegati della Genoq).

"E io che c'entro?" fu la vostra rispo-



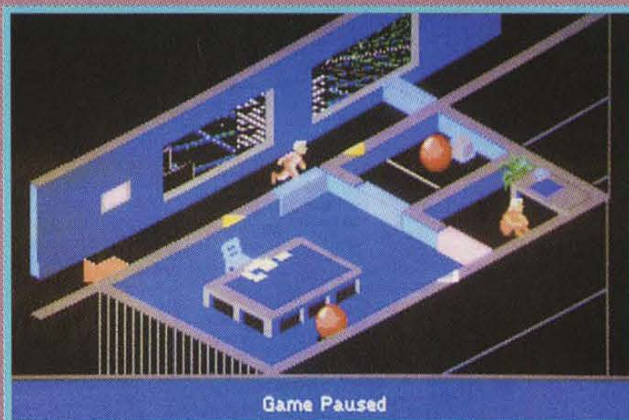


ERATION

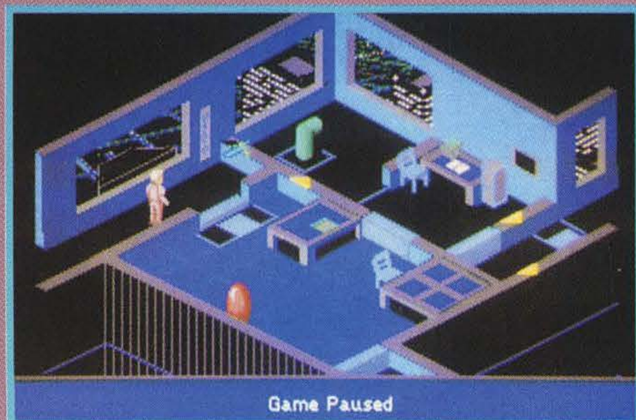


sta.
"Il vostro pacco contiene la soluzione a questo problema, dovete portarlo assolutamente al signor Derrida".
"Eh no, io devo solo consegnarlo alla sua segretaria quindi adesso il pacco ve lo rifilo a voi e io me ne vado".
"Come, grande genio?".
Con vostro grandissimo disappunto notaste che la porta da dove eravate entrati era bloccata meccanicamente, la vostra esclamazione fu: "Che giornata fortunata, addio alle lasagne e £$***£&$ a quel buon uomo del mio capo e a quel santo del guardiano!".
Da vero eroe siete giunti fino a qui, ma il difficile comincia ora (musica alla Indiana Jones!).
Lo scopo del gioco consiste nel raggiungere il novantesimo piano dove potrete consegnare il misterioso pacchetto a Derrida il quale, con il suo contenuto, potrà neutralizzare tutti i sistemi difensivi del laboratorio, siano





essi organici o no.
D/generation gode di una visuale isometrica; ogni schermata è divisa in stanze e, per progredire, dovrete aprire delle porte sfruttando degli interruttori (a volte nascosti), dei computer o parlando con i pochi esseri umani rimasti in vita all'interno dell'edificio; ogni stanza ha i propri sistemi di sicurezza che si dividono in: piastre elettrificate (vi assicuro che non sono quel che si dice un toccasana!), barriere al plasma, Neogeni ecc.
Durante il gioco avrete la possibilità di trovare indizi rigurdanti Derrida e i sistemi di sicurezza tramite i computer disseminati nell'edificio; occasionalmente troverete anche dei condotti da cui escono i Neogeni (gli esseri organici creati da Derrida), tutti questi condotti vanno coperti in modo tale da far uscire allo scoperto i superstiti che vi daranno informazioni e password; le vite a vostra disposizione



sono cinque ma, ogni volta che riuscirete a liberare un superstite, ne guadagnerete una.
Ricordo di aver visto un demo non giocabile di questo gioco un paio di anni fa e, se devo dire il vero, non mi entusiasmò molto; la grafica era semplicistica e il sonoro non era un granché ma la giocabilità era ancora in forse (visto che era un demo!).
Oggi mi devo ricredere in quanto, sebbene la grafica non usi migliaia di colori e il sonoro si limiti a qualche sporadico effetto, il punto di forza di questo D/generation è senza dubbio la giocabilità e lo schema di gioco molto semplice ma comunque valido.
L'animazione del personaggio principale è realizzata decisamente bene e l'ambientazione crea un atmosfera che spinge anche il giocatore meno esperto ad andare avanti.
D/Generation ha un'area di gioco molto grossa e la possibilità di salvare il punto in cui siete arrivati è decisamente azzeccata; i colloqui con gli altri esseri umani sono articolati più che bene e vi saranno di molto aiuto per andare avanti senza perdere ore e ore di inutili esplorazioni; altro piacevole aspetto del gioco è l'interazione con gli oggetti inanimati: una volta trovata la pistola laser (che non ha limiti di munizioni!) potrete distruggere piante, sedie e superstiti (questi ultimi solo se siete molto sadici!) senza nessun ritegno, veramente fantastico!!!
In definitiva D/generation è un arcade-adventure da non perdere!

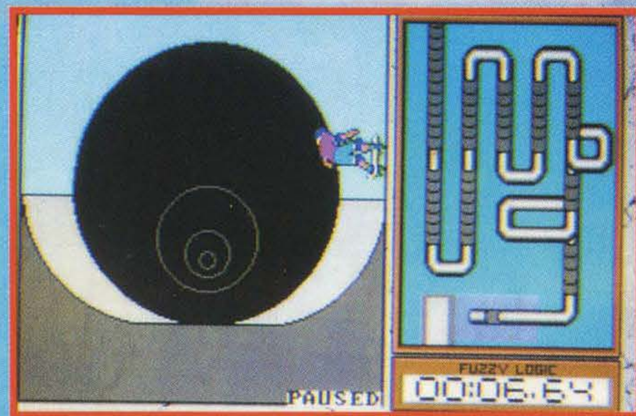
Stefano Petrullo

VALUTAZIONE GLOBALE



CALIFORNIA GAMES II



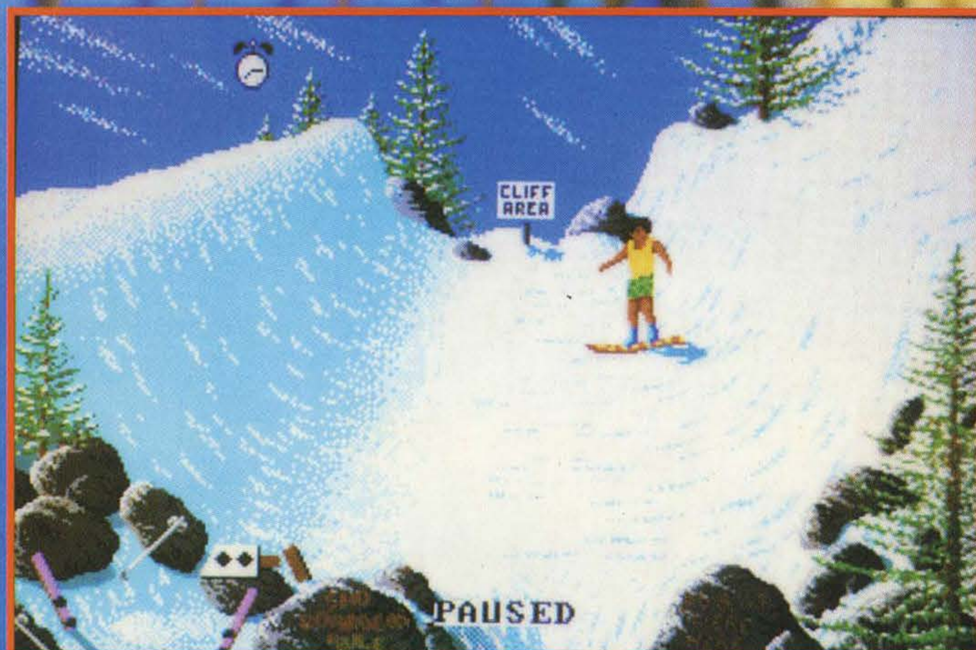


EPYX/US GOLD Lit. 39.900

Cosa hanno in comune tra di loro i telefilm americani che, soprattutto in questo periodo, i nostri cari network ci stanno rifilando in dosi massicce ?

Bè, per prima cosa, escludendo quelli girati a NYC, sono tutti ambientati in California, poi, oltre che essere terribilmente idioti, danno alla West Coast americana l'immagine di terra abitata solamente da tre categorie di persone; i poliziotti "giustizieri" esaltati, quantificabili come il 10% circa dell'intera popolazione, i pazzi omicidi, che costituiscono circa l'85%, e le vittime delle due precedenti categorie di individui, o di eventuali terremoti, pari al restante 5%.
Questo ragionamento, anni fa, fece nascere nel megadirettore della Epyx, californiano purosangue, una grande rabbia interiore (ed esteriore): com'era possibile che la sua magnifica terra fosse presentata in maniera cosi stereotipata, senza rendere giustizia a quelli, come lui, che non si sentivano parte di nessuna delle tre categorie?
L'unico modo che aveva a disposizione per dimostrare che, nel suo paese, non vivevano solo maniaci e poliziotti, ma anche ragazzini psicopatici super esaltati che, per problemi economici, fabbricavano artigianalmente rudimentali attrezzi per le loro insulse competizioni estive, era di sguinzagliare il suo team di programmatori per creare il gioco che avrebbe aperto gli occhi alla gente: California Games (applauso).
Allora, però, si era in tempi di recessione economica, e quando, due anni fa, la situazione del paese ritornò alla normalità, e il gioco non bastava più a spiegare la realtà della West Coast, fu necessario pubblicare un sequel, con un nome sontuoso che non facesse capire che si trattava della nuova versione di un prodotto già pubblicato, in cui gli sprovveduti ragazzini protagonisti delle prime avventure si sarebbero trasformati in ricchi snob con, a loro disposizione, tutto ciò che la moderna tecnologia poteva loro offrire: eccoci a California Games 2 per il nostro Amy.....





In poche parole, quindi, è questa la differenza tra i due California Sames; se nel primo bastava poco, persino un foot bag, per sentirsi realizzati, ora è necessario mooolto di più: ciò è evidente sin dal menù iniziale, in cui subito possiamo vedere tutto l'armamentario di cui stavolta disponiamo, più un maggiolone stile Dylan Dog di cui non è ben chiara l'utilità.
Si parte con il deltaplano; è infatti da una delle tante famose scogliere californiane a picco sul mare che ha inizio la prima competizione, nella quale, tenendo conto delle condizioni atmosferiche, dobbiamo compiere delle evoluzioni in cielo, ognuna con un diverso grado di difficoltà (dalla facile 540 TURN al difficilissimo LOOP), e lanciare dei palloni in basso per colpire dei bersagli sistemati sulla superficie dell'acqua, cercando di racimolare alti punteggi. Encomiabile è qui l'intento della U.S. Gold di dare ai giovani un buon esempio; in tempi di pugni mesotronici e raggi cosmici, infatti, possiamo leggere sul libretto di istruzioni di CG 2 che il materiale di fabbricazione dei palloni è completamente biodegradabile: non sarebbe male se non fosse che la seconda impresa in cui ci si imbatte riguarda il JETSURF, quell'aggeggio che serve, al mare, per tranciare le teste dei bambini che fanno il bagno un po' troppo al largo, e che immette nell'aria, a parità di tempo, una quantità di gas di scarico equivalente a quella emessa da 28 tir (anche se, per onore di cronaca, devo ammettere che raccogliendo rifiuti in acqua si ottengono bonus extra).
Se nel jetsurfing si è obbligati a muoversi velocemente per evitare di uscire dal percorso segnalato dalla boe e centrare le rampe, nella successiva prova le prospettive cambiano completamente, e ci troviamo alla guida di un elicottero che decolla dalla spiaggia: scommetto che alla prima partita anche voi avrete delle crisi esistenziali, del tipo "cosa devo fare?" o "ma le istruzioni dicono.." e vi schianterete dritti contro la montagna; passato lo smarrimento, comunque, capirete che l'elicottero è solo una squallida montatura per aumentare i tempi di caricamento, e ché è necessario buttarsi a pesce sul monte Epyx sotto di noi (che fantasia) muniti di snowboard, scegliendo se scendere dalla vetta innevata, da una pista erbosa, o se trastullarsi in una sorta di "halfpipe" sciistico. A voi decidere su quale frustrazione puntare, dato che l'area di movimento disponibile allo sprite sciatore è limitata a pochi pixel...Se a questo punto credete che la delusione sia circoscritta a questa gara, vi consolo, non avete ancora provato il bodyboarding, in cui, sdraiati su una speciale tavola, bisogna compiere spettacolari evoluzioni a cavallo delle onde; il sistema di comandi è così complesso che, per essere sicuri di ottenere alti punteggi e inattese gratificazioni, è sufficente muovere il joystick in maniera assolutamente casuale: non vi dico la giocabilità!
L'ultima prova rimasta, comunque, lo skateboarding all'interno del condotto fognario californiano, è la vera sorpresa del gioco: pur non essendo i fondali perfettamente sincronizzati con i movimenti dello sprite, infatti, è veramente spassoso vedere il sangue che schizza quando ci si schianta contro un muro, o la sagoma dello skater spiaccicata sul pavimento in caso di cadute dall'alto, anche se, per la verità, non è questo il tipo di divertimento che ci si aspetta da una simulazione sportiva. Completano la ricetta, ancora per allungare i tempi di caricamento, insulse schermate il cui unico obiettivo è umiliare i concorrenti, e scene introduttive all'inizio di ogni gara assolutamente inutili, create con lo scopo di aggiungere al gioco un tocco di humor, ma che hanno come unico effetto la riprova che il quoziente d'intelligenza dei californiani è inferiore a 25 e che, in fondo, sia i telefilm che il megadirettore hanno ragione.
Ah! Dimenticavo di assegnare il premo speciale "Oxford" al dizionario vivente che ha tradotto le istruzioni in italiano: possiamo leggere il geniale "jetsurf = surf a getto (Gettsurf ?!?!)" e l'enigmatico "Ollie = un tipo di salto, non un colonnello", più altre chicche da antologia che tralascio per ragioni di spazio.....Insomma, se non siete adepti di una setta di psicopatici che identificano l'Assoluto con CG, e auspicano una sua visita sulla terra sotto forma di CG 2, non fatevene una ragione e risparmiate i soldi.
Ridatemi il mio footbag !!!!

DRUIDO







VALUTAZIONE GLOBALE



MEGA SPORTS

EPYX/US GOLD Lit. 59.900

Immaginate di trasformarvi in una famosa software house (?!?!), e supponete di avere in catalogo alcuni grandiosi titoli per 64 che spopolavano tanti anni fa, e che non avete ancora convertito per Amiga; dopo questo estremo sforzo mentale supponete ancora che questi titoli siano di carattere sportivo, e che un grande avvenimento, come ad esempio le Olimpiadi, abbia catalizzato l'attenzione del grande pubblico internazionale su tutto ciò che ha a che fare con l'agonismo





Una volta immedesimati nella situazione, che genere di gioco pubblichereste per essere sicuri di innalzare, sugli istogrammi della società, la colonnina con dicitura "entrate" ? Le alternative sono due: o proporreste ai vostri programmatori di sviluppare "Nemesis III against the R-type III formation" (puntando sulla crisi di rigetto degli sportivi) o fareste pubblicare una compilation contenente giochi sportivi di seconda mano e conversioni per Amiga dei titoli ancora non sfruttati a dovere?

Tutto questo per introdurvi al dramma esistenziale dei responsabili della US Gold che, posti davanti al dilemma, hanno scelto la seconda alternativa, decidendo di convertire i mitici, ma incredibilmente mai pubblicati per Amiga, Summer Games I e II (wow!), e di riciclare gli ancora più mitici Winter Games, California Games e The Games Summer Edition, il tutto in unica scatola, per placare in maniera soddisfacente la nostra invidia nei confronti di "quegli esseri che corrono in mutande e prendono i miliardi"; che nome dare ad una compilation contenente tale abbondanza ? Bè, inevitabilmente, era necessario scegliere un termine che richiamasse la potenza di Ercole, la perfezione ellenica e la giustizia divina.....Insomma, niente di più e niente di meno che MEGA SPORTS.

A questo punto, con un po' di buon senso, definiti i giochi che fanno parte della compilation, scelto il nome da assegnarle e la strategia di mercato, sembrerebbe impossibile non riuscire a tirar fuori il prodotto videogiocoso più stuzzicante dell'anno......Ebbene il binomio Epyx/USGold è riuscito parzialmente nell'impresa, e più avanti vedremo come.

Iniziamo infatti a parlare della parte migliore, costituita, inevitabilmente, dai giochi riciclati per l'occasione; nonostante siano passati parecchi anni dalla loro prima pubblicazione, è difficile non farsi coinvolgere dalle mitiche "cerimonie di apertura" con l'indimenticabile musichetta che TUTTI senz'altro ricorderete.......Come ??? C'è ancora qualcuno che non conosce questi giochi? Non ci credo, ma dato che la regia mi impone di farlo, bè, rivisitiamo il tutto velocemente.

Si parte con The Games Summer Edition, in cui le disipline per cui gareggeremo sono otto, nell'ordine: tiro con l'arco, ben riuscita simulazione delle imprese di Robin Hood, tuffi, giavellotto, ciclismo e corsa a ostacoli, con tentativi non del tutto riusciti di continuo cambiamento di prospettiva per cercare di dare l'effetto di una "telecamera" che inse-



gue i partecipanti, salto con l'asta, anelli e parallele, con difficilissimi sistemi di comando da seguire attentamente sulle istruzioni, più le due cerimonie di apertura e chiusura, stranamente assenti nel successivo gioco, Winter Games.
Questa volta le gare sono sette, una in meno rispetto a TGSE, e tutte ambientate (indovinate un po') in un paesaggio montano totalmente innevato: si comincia con il pattinaggio artistico e il pattinaggio libero, due specialità assolutamente identiche sia graficamente che per le tecniche di comando, ma differenti per il metodo di assegnazione del punteggio, per proseguire poi con il pattinaggio di velocità, in cui bisogna muovere il joystick in maniera sincronizzata ri-



spetto alle gambe dello skater; la quarta specialità è rappresentata dal biathlon, in cui, con i propri sci da fondo, bisogna seguire una pista che ci porterà dritti al campo del tiro a segno, dove sarà necessario colpire più bersagli possibile.
La quinta prova ci vede impegnati a scendere da un pericoloso trampoli-



no, da cui, dopo essere decollati, è utile tenere bene d' occhio le posizioni del corpo dello sciatore per evitare brutte sorprese al momento dell'atterraggio, mentre la sesta, come le prime due, mette alla prova le nostre abilità nel pattinaggio, questa volta acrobatico.
L'ultima specialità, forse la più semplice, è lo slittino, in cui dobbiamo percorrere tutta la pista evitando di uscire dalle pareti di ghiaccio che la delimitano; insomma, a parte qualche sbavatura, dovuta all'eccessiva lunghezza delle tre prove dedicate ai pattini, Winter Games rimane una tra le migliori simulazioni di manifestazioni sportive, ed è forse superato solamente da California Games, che sono sicuro tutti conoscerete: come dimenticare il mitico footbag che ci ballonzola tra i piedi, e le skateboardate nello stomaco, quando, nell'halfpipe, si cade in mezzo alla pista? E le craniate in BMX ?
Insomma, chi proprio non lo conosce, compri MEGA SPORTS e si legga le istruzioni, ne vale veramente la pena !!!



Ma ora veniamo alla nota dolente: Summer Games I e II.
Quando uscirono in versione 64, parecchi anni fa, rappresentavano qualcosa di veramente grandioso ed innovativo, e le animazioni degli sprites e l'attenzione nei dettagli fecero scuola, così come la fece il sonoro; con il passare del tempo, però, il costante innalzamento degli standard, sia in termini di hardware che di software, ha consentito di raggiungere punte allora inimmaginabili: a quanto pare, quelli della US Gold, questo fatto non lo hanno ancora capito.
Inserendo infatti nel drive i due restanti dischetti (uno alla volta, mi raccomando!), si ha l'impressione di trovarsi di fronte ad un emulatore del "piccolo" della famiglia commodore su cui "gira" Summer Games......Non penso che migliorare la grafica o allargare un po' lo schermo avrebbe rappresentato uno sforzo estremo.
Le discipline sono comunque sedici, tutte abbastanza mediocri (ripeto, rispetto agli standard attuali) e assolutamente inconsistenti in quanto a giocabilità; il salto con l'asta sembra il salto con gli stuzzicadenti, i tuffi si fanno da un trampolino a quattro pixel dalla superficie dell'acqua, e



così via, con poche (due) eccezioni rappresentate dall'equitazione e dal ciclismo.
In conclusione, quindi, un prodotto che avrebbe potuto essere grandissimo risulta parzialmente rovinato dalla pigrizia degli Epyxusgoldiani e, ovviamente, anche il giudizio globale non può che risentirne; se, nella compilation, non avessero incluso i due Summer Games oppure, meglio ancora, se li avessero rielaborati, l'impressione finale sarebbe stata sicuramente migliore.

DRUIDO

VALUTAZIONE GLOBALE

